

**PENERAPAN METODE *LEARNING CONTRACT* UNTUK MENINGKATKAN  
KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA MATA PELAJARAN  
DASAR DESAIN DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
**Whulan Nawangsari**  
**NIM 10513244004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

**PENERAPAN METODE *LEARNING CONTRACT* UNTUK MENINGKATKAN  
KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA MATA PELAJARAN  
DASAR DESAIN DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

Oleh :  
**WHULAN NAWANGSARI**  
**NIM 10513244004**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pelaksanaan pembelajaran penerapan prinsip desain dengan metode *Learning Contract* di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur; 2) peningkatan kompetensi penerapan prinsip desain dengan metode *Learning Contract* di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif menggunakan desain penelitian dari Kemmis & Mc. Taggart dengan prosedur penelitian sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan & observasi, refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dengan subjek penelitian 34 siswa kelas X Tata Busana. Objek penelitian ini adalah penerapan metode *Learning Contract* untuk meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain siswa di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Teknik pengumpulan data menggunakan: 1) lembar observasi; 2) tes kognitif ;3) penilaian sikap; 4) tes unjuk kerja. Uji validasi menggunakan validitas isi dan validitas konstruk dengan meminta pertimbangan *judgment expert* yang menyatakan bahwa instrumen layak digunakan. Uji reliabilitas menggunakan antar rater sebesar 0,612 dengan interpretasi tinggi atau dapat digunakan untuk pengambilan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penerapan metode *Learning Contract* dilakukan dengan 2 siklus dengan langkah langkah: a) kegiatan pendahuluan terdiri dari: (1) salam dan doa; (2) apersepsi; (3) menjelaskan metode *Learning Contract*; b) kegiatan inti terdiri dari: (1) membagi kelompok; (2) menjelaskan materi penerapan prinsip desain; (3) membagi *jobsheet*; (4) membuat kontrak belajar; (5) membuat desain busana pesta wanita; (6) mengumpulkan desain sesuai dengan kontrak; c) kegiatan penutup terdiri dari: (1) evaluasi; (2) motivasi; (3) salam dan doa. 2) peningkatan kompetensi penerapan prinsip desain pada siswa kelas X tata busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur pada pra siklus menghasilkan rerata 67,70 atau 32,4% mencapai KKM; pada siklus I rerata siswa 57,26 atau 5,9% mencapai KKM; dan pada siklus II rerata siswa 74,5 atau 97% sudah mencapai KKM. Dengan demikian penerapan metode *Learning Contract* dapat meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain pada siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

Kata kunci : *Learning Contract*, kompetensi penerapan prinsip desain, dasar desain

# **THE APPLICATION OF THE LEARNING CONTRACT METHOD TO IMPROVE THE COMPETENCY IN APPLYING DESIGN PRINCIPLES IN THE DESIGN BASICS SUBJECT AT SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

WHULAN NAWANGSARI

NIM 10513244004

## **ABSTRACT**

This study aimed to investigate: 1) the implementation of the learning by applying design principles using the Learning Contract method at SMK Muhammadiyah 1 Borobudur; and 2) the improvement of the competency in applying design principles using the Learning Contract method at SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

This was a classroom action research study collaboratively conducted by using Kemmis & McTaggart's research design with the following research procedure: planning, action & observation, and reflection. The study was conducted at SMK Muhammadiyah 1 Borobudur involving 34 students of Grade X of Fashion Design as research subjects. The research object was the application of the Learning Contract method to improve the competency in applying design principles among students of SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. The data were collected by: 1) observation sheets, 2) cognitive tests, 3) attitude assessments, and 4) performance tests. The validity was assessed in terms of content and construct validity through expert judgment of which the results showed that the instruments were appropriate to use. The reliability was assessed by the inter-rater technique yielding a coefficient of 0.612, which was high and indicated that the instruments could be used to collect data. The data analysis technique in the study was the descriptive analysis technique.

The results of the study were as follows. 1) The Learning Contract method was applied in 2 cycles with the following steps: a) opening activities consisting of: (1) greeting and prayer, (2) apperception, and (3) explanation of the Learning Contract method; b) main activities consisting of: (1) grouping, (2) explanation of the materials of design principles, (3) distribution of job-sheets, (4) learning contract agreement, (5) making designs of women's party dresses, and (6) collection of designs according to the contract; and c) closing activities consisting of: (1) evaluation, (2) motivation, and (3) greeting and prayer. 2) The competency in applying design principles among Grade X students of Fashion Design of SMK Muhammadiyah 1 Borobudur in the pre-cycle was indicated by a mean score of 57.26 or 5.9% attaining the minimum mastery criterion (MMC). In Cycle I, the students' mean score was 67.70 or 32.4% attaining the MMC. In Cycle II, their mean score was 74.5 or 97% attaining the MMC. Therefore, the application of the Learning Contract method was capable of improving the competency in applying design principles among Grade X students of SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

**Keywords:** *Learning Contract, competency in applying design principles, design basics*




**HALAMAN PENGESAHAN**  
**Tugas Akhir Skripsi**

**PENERAPAN METODE *LEARNING CONTRACT* UNTUK MENINGKATKAN  
KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA MATA PELAJARAN  
DASAR DESAIN DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

Disusun Oleh :  
Whulan Nawangsari  
NIM. 10513244004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
pada 12 Juni 2017

**TIM PENGUJI**

Nama / Jabatan	Tanda Tangan
Sri Widarwati, M.Pd Ketua Penguji	
Sugiyem, M.Pd. Sekretaris	
Kapti Asiatun, M.Pd Penguji	

Yogyakarta,                      2017

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
**Dr. Widarto, M.Pd**  
NIP. 19631230 198812 1 00111

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENERAPAN METODE *LEARNING CONTRACT* UNTUK MENINGKATKAN  
KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA MATA PELAJARAN  
DASAR DESAIN DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

Disusun Oleh :

Whulan Nawangsari  
NIM. 10513244004

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan  
ujian akhir skripsi bagi yang bersangkutan,

Yogyakarta, 12 Juni 2017

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana,



Dr. Widiastuti  
NIP. 19721115200003 2 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Sri Widarwati, M.Pd.  
NIP. 19610622 198702 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Whulan Nawangsari  
NIM : 10513244004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Penerapan Metode *Learning Contract* Untuk Meningkatkan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat tertulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 12 Juni 2017  
Yang Menyatakan,



Whulan Nawangsari  
NIM. 10513244004

## HALAMAN MOTTO

**Motto :**

**"A life without dreaming is a life without meaning. So, make your dreams come true!"**

**"Nothing to lose."**

**"Maka syukurilah yang telah diberikanNya, maka la akan menambahkan nikmat bagimu."**

**"Keluarga adalah sebaik baiknya tempat untuk pulang"**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur, cinta dan do'a kepada Allah SWT karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

- Orang tua tercinta, ibu dan bapak sosok yang luar biasa, yang telah dengan sabar membimbing, memberi kasih sayang dan mendo'akan tiada henti untukku.
- Adik-adikku Agung Suprobo dan Ageng Nawang Puspa, terimakasih Yaa Allah atas kebahagiaan dan keindahan yang engkau berikan dengan persaudaraan ini.
- Seseorang yang selalu ada dalam do'aku dan mendoakanku Latiful Karim, yang senantiasa menemani, memberi semangat serta bersabar menunggu.
- Sahabat-sahabatku tercinta Iin Marlina, Dewiyana KS, Nia Tiara, Arini Safrida, Youswi Christina, Ayu Mawar Silvia, Lilis Anitasari terimakasih atas kehangatan persahabatan ini.
- Almamaterku tercinta Pendidikan Teknik Busana, PTBB, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan Metode *Learning Contract* untuk Meningkatkan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur".

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya tidak lepas dari pihak-pihak yang telah memberikan bantuan berupa materi maupun spiritual baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ibu Sri Widarwati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberi semangat, motivasi, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Kapti Asiatun, M.Pd dan Ibu Sugiyem, M.Pd selaku penguji dan sekretaris penguji, yang telah memberi saran atau masukan dan telah memberikan perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Ibu Dr. Widiastuti, M.Pd selaku Ketua Program Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini dan memberi bantuan serta fasilitas selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

4. Bapak Dr. Widarto, M,Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Para guru dan staf SMK Muhammadiyah 1 Borobudur yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sampai terselesaikannya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Besar harapan penulis semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dan bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 12 Juni 2017

Penulis,

Whulan Nawangsari

NIM. 10513244004

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
 <b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	 <b>10</b>
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran .....	10
2. Metode Pembelajaran.....	12
3. Metode Pembelajaran Aktif.....	13
4. <i>Learning Contract</i> .....	16
5. Mata Pelajaran Dasar Desain.....	19
6. Materi Mata Pelajaran Dasar Desain.....	24
7. Penerapan Prinsip Desain pada Pembuatan Busana Wanita.....	30
8. Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Desain.....	37
B. Penelitian yang Relevan.....	50
C. Kerangka Berpikir.....	53
D. Hipotesis Tindakan.....	57
 <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	 <b>58</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	58
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	60
C. Subjek Penelitian.....	61
D. Perancangan Penelitian.....	61
E. Teknik Pengumpulan Data.....	64
F. Instrumen Penelitian.....	65

G. Teknik Analisis Data.....	71
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>74</b>
A. Hasil Penelitian.....	74
B. Pembahasan.....	95
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>102</b>
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>107</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X.....	20
Tabel 2. Perbandingan keaslian peneliti dengan penelitian yang relevan.....	51
Tabel 3. Kisi kisi Instrumen Lembar Observasi Pembelajaran <i>Learning Contract</i> .....	65
Tabel 4. Kisi kisi Instrumen Pembuatan Desain Busana.....	67
Tabel 5. Interpretasi dengan rumus alpha combach.....	70
Tabel 6. Kriteria KKM.....	72
Tabel 7. Data Nilai Kompetensi siswa pra siklus.....	83
Tabel 8. Kategori penilaian pra siklus.....	84
Tabel 9. Nilai Kompetensi siswa siklus I.....	89
Tabel 10. Kategori kompetensi penerapan prinsip desain siklus I.....	90
Tabel 11. Nilai Kompetensi siswa siklus II.....	92
Tabel 12. Kategori kompetensi penerapan prinsip desain siklus II.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram alir kerangka pikir.....	55
Gambar 2. Model Spiral Kemmis & Taggart.....	58
Gambar 3. Diagram Pra siklus.....	85
Gambar 4. Diagram Siklus I.....	90
Gambar 5. Diagram Siklus II.....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Perangkat Pembelajaran.....	108
2. Instrumen.....	144
3. Validasi Instrumen.....	162
4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	165
5. Hasil Penelitian.....	168
6. Surat ijin Penelitian.....	175

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan kejuruan yang diatur dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No 20 tahun 2003 pasal 15 adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK adalah sekolah yang mengembangkan dan melanjutkan pendidikan dasar dan mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja sebagai bagian dari suatu kelompok sesuai bidangnya masing-masing. SMK mempunyai misi utama untuk menyiapkan siswanya untuk memasuki lapangan kerja. Pendidikan kejuruan tidak hanya menyiapkan keterampilan saja, tetapi juga menyiapkan sikap, kebiasaan serta nilai- nilai yang diperlukan untuk siap terjun ke dunia kerja. Keberadaan SMK diharapkan mampu menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah yang siap pakai, dengan kata lain SMK dituntut menghasilkan lulusan yang siap kerja.

Dengan demikian SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya dengan membekali pengetahuan dan juga keterampilan untuk dapat bekerja sesuai dengan program keahliannya.

SMK Muhammadiyah I Borobudur merupakan salah satu SMK yang berada di kabupaten Magelang yang membuka program keahlian busana butik dengan visi menjadi SMK yang dikelola secara profesional menghasilkan tamatan unggul dan mampu bersaing dipasar global, serta



misi menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia, memiliki karakter kebangsaan, membentuk lulusan yang mandiri, berjiwa kreatif, inovatif, dan kompeten. Pada tahun 2011/2012 SMK Muhammadiyah 1 Borobudur mulai mencanangkan Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2008 yang mana telah diaudit oleh lembaga Delta Pas, dengan harapan setelah diterapkan SMM ISO 9008:2008 SMK Muhammadiyah 1 Borobudur semakin maju dalam prestasi dan baik dalam pelayanan.

Busana butik adalah salah satu program studi keahlian seni, kerajinan, dan pariwisata yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam hal : 1) Menggambar busana (*Fashion Drawing*); 2) Membuat pola (*Pattern Making*); 3) Membuat busana wanita; 4) Membuat busana pria; 5) Membuat busana anak; 6) Membuat busana bayi; 7) Memilih bahan baku busana; 8) Membuat hiasan pada busana (*Embroidery*); 9) Mengawasi mutu busana.

Menggambar busana merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik. Salah satu materi dalam menggambar busana yaitu desain busana wanita dengan menerapkan prinsip desain di mata pelajaran dasar desain. Dasar desain terdiri dari beberapa kompetensi yaitu menganalisis ruang lingkup disain, membuat disain struktur, membuat disain hiasan pada benda, menerapkan unsur disain pada benda dan menerapkan prinsip disain pada benda. Sebagai bagian dari kurikulum yang harus diberikan pada siswa, maka kompetensi menerapkan prinsip desain pada benda dalam pelaksanaan proses pembelajaran menekankan

pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Afektif adalah kesediaan menerima, memberi tanggapan, menilai, organisasi, dan karakterisasi. Kognitif adalah adanya pemahaman, pengetahuan, dan penguasaan materi pelajaran oleh siswa. Psikomotorik merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa seperti adanya kemampuan untuk mendesain busana pesta untuk wanita dengan menerapkan prinsip desain. Siswa dapat dikatakan tuntas jika telah memenuhi standar ketuntasan minimal.

Kenyataan di lapangan pada pelaksanaan pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur masih belum sesuai dengan harapan terutama dalam mata pelajaran dasar desain penerapan prinsip- prinsip desain. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran dasar desain SMK Muhammadiyah I Borobudur, diketahui bahwa pemahaman mendesain siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata- rata kelas yang menunjukkan hanya 32 % siswa kelas X Busana yang memperoleh nilai  $\geq 7$ . Sedangkan nilai standar ketuntasan minimal yang diharapkan adalah 7.

Permasalahan- permasalahan yang mempengaruhi peserta didik dalam mendesain busana wanita di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dapat dikarenakan oleh banyak hal. Seperti faktor dari dalam diri siswa itu sendiri misalnya belum adanya dorongan dan motivasi siswa untuk menggali potensi dalam mencipta desain busana. Kurangnya kesiapan dalam mendesain busana sesuai dengan waktu yang telah diberikan oleh guru, sehingga tugas yang diberikan tidak selesai tepat pada waktunya. Selain itu faktor lain dari luar diri peserta didik atau faktor eksternal yang

membuat rendahnya siswa dalam mencipta desain busana wanita yaitu lingkungan belajar, metode, dan media yang digunakan. Metode mengajar yang digunakan guru merupakan salah satu faktor yang diduga berpengaruh besar dalam mencipta desain busana wanita. Diharapkan apabila metode mengajar guru baik maka terdapat kemungkinan hasil belajar siswa dalam mencipta desain busana akan meningkat.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dasar desain busana wanita masih menggunakan cara mengajar *teaching center* yang hanya berpusat dengan guru. Hal tersebut dapat terlihat dari sikap dan perilaku siswa yang kurang termotivasi dalam belajar sehingga siswa cenderung pasif dalam proses belajar karena kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru. Kurangnya metode pembelajaran mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari masih rendah, hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan dan siswa hanya terpaku dengan contoh yang sudah diberikan oleh guru tentang menerapkan prinsip desain. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, terlihat dari sikap dan perilaku siswa yang kurang termotivasi untuk menerapkan prinsip desain sehingga konsep desain busana wanita yang diciptakan siswa belum dapat terbaca dengan baik.

Selain itu kurangnya kesepakatan yang jelas antara guru dan siswa tentang penyerahan tugas, sehingga siswa cenderung untuk menunda dalam mengerjakan tugas desain, yang berakibat kompetensi siswa belum memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan, agar dalam pembelajaran mata pelajaran dasar desain secara optimal, diperlukan

pendekatan yang bervariasi dan tepat, salah satunya dengan menerapkan pendekatan metode pembelajaran inovatif dan aktif.

Berdasarkan permasalahan- permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengungkap dan memecahkan permasalahan utama yaitu rendahnya nilai siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang kurang tepat, sehingga pada penelitian ini akan digunakan metode pembelajaran aktif *Learning Contract*, dengan melalui kegiatan penelitian tindakan kelas dengan judul penerapan metode *Learning Contract* untuk meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain pada mata pelajaran dasar desain di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

Metode pembelajaran *learning contract* adalah salah satu jenis metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran *learning contract* merupakan jenis metode pembelajaran yang tergolong aktif dan mandiri, dimana siswa membuat kontrak belajar yang terdiri dari materi belajar, tujuan pembelajaran, dan tanggal penyerahan tugas. Metode pembelajaran ini dapat memberikan rangsangan dan dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah disepakati.

Materi penerapan prinsip desain merupakan salah satu materi yang berisi dasar dasar dalam mendesain busana seperti penerapan prinsip keselarasan antara garis yang akan dibuat, keselarasan warna yang akan diciptakan. Selain itu dalam mencipta desain busana perlu diperhatikan

prinsip – prinsip yang lainnya seperti perbandingan, keseimbangan, irama, dan *center of interest* (pusat perhatian). Keseluruhan dari prinsip- prinsip desain merupakan hal yang mendasari dalam mencipta desain busana agar busana yang diciptakan dapat memiliki nilai keindahan yang lebih. Dengan demikian siswa harus mengerti prinsip- prinsip desain serta dapat mengimplementasikan prinsip –prinsip desain tersebut kedalam suatu karya desain busana.

Berkaitan dengan uraian diatas, peneliti memilih metode pembelajaran aktif tipe *Learning Contract* pada kompetensi penerapan prinsip- prinsip desain busana untuk meningkatkan kompetensi siswa. Menurut dugaan peneliti, metode *Learning Contract* dapat memberikan dorongan kepada siswa dalam mencipta desain busana untuk mengerjakan tugas lebih disiplin yang tidak mengesampingkan bagaimana menerapkan prinsip- prinsip desain sehingga desain busana yang tercipta akan lebih indah.

Oleh sebab itu dengan diterapkan metode *Learning Contract* dalam pembelajaran penerapan prinsip desain , kompetensi belajar akan meningkat karena siswa akan lebih mudah dalam menerapkan prinsip – prinsip desain sesuai dengan keinginannya dan siswa akan lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas tugasnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Pemilihan metode mengajar yang masih terpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif karena siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.
2. Belum digunakannya pembelajaran inovatif sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengetahui dan memahami bagian dari desain busana yang diciptakan sehingga konsep hasil ciptaan desain busana siswa belum dapat terbaca dengan baik.
3. Rendahnya motivasi dan pemahaman konsep mendesain siswa yang salah satunya terlihat dengan masih kurangnya kemampuan siswa dalam mengaplikasikan prinsip mendesain sehingga berpengaruh terhadap nilai yang masih dibawah KKM.
4. Sebagian siswa tidak menyelesaikan tugas tepat pada waktunya sehingga tugas tugas akan menumpuk yang berakibat siswa tergesa gesa dalam menyelesaikan tugas desain busana.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak sekali masalah yang terkait, agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah sehingga tidak semua permasalahan diangkat dalam penelitian. Dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada penerapan metode *Learning Contract* untuk meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain pada mata pelajaran dasar desain di SMK Muhammadiyah I Borobudur, yang diukur berdasarkan tiga aspek penilaian, yaitu pada nilai pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan unjuk kerja (*psikomotor*).

Model tersebut dapat meningkatkan pencapaian kompetensi siswa karena siswa bisa lebih aktif, termotivasi dalam pembelajaran, dan lebih disiplin.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran penerapan prinsip desain menggunakan metode *Learning Contract* siswa kelas X di SMK Muhammadiyah I Borobudur ?
2. Bagaimanakah peningkatan kompetensi penerapan prinsip desain menggunakan metode *Learning Contract* siswa kelas X di SMK Muhammadiyah I Borobudur ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran penerapan prinsip-prinsip desain menggunakan metode *Learning Contract* kelas X di SMK Muhammadiyah I Borobudur.
2. Mengetahui peningkatan kompetensi penerapan prinsip – prinsip desain siswa kelas X di SMK Muhammadiyah I Borobudur dengan menerapkan metode pembelajaran *Learning Contract*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini ada 2 yaitu :

### **1. Secara teoritis**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian kompetensi penerapan prinsip- prinsip desain menggunakan metode *learning contract*.

### **2. Secara praktis**

#### **a. Bagi peneliti**

- 1) Mendapatkan pengalaman melakukan sebuah penelitian
- 2) Mendapatkan pengetahuan melalui sebuah penelitian dalam memilih metode yang digunakan secara tepat.

#### **b. Bagi sekolah**

- 1) Sebagai bahan masukan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran menggunakan metode *learning contract* untuk meningkatkan kompetensi siswa kelas X di SMK Muhammadiyah I Borobudur.
- 2) Guru dapat mengetahui dampak metode *Learning contract* untuk meningkatkan kompetensi siswa yang lebih kreatif dan tepat pada waktunya.

#### **c. Bagi siswa**

- 1) Penelitian ini dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan mendorong siswa untuk lebih disiplin dalam mengerjakan tugas, khususnya dalam mendesain busana wanita.



- 2) Mendorong siswa untuk mencapai kompetensi penerapan prinsip desain pada mata pelajaran desain busana wanita di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

**d. Bagi program studi**

- 1) Sebagai referensi bagi mahasiswa yang ingin menambah wawasan mengenai penelitian tindakan kelas dalam pengembangan penelitian yang relevan dimasa yang akan datang.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran menurut W.J.S Poerwadarminta (1995 : 105 ) adalah proses atau cara menjadikan orang hidup belajar. Menurut Anthony Robbins dalam Trianto (2009:17) pembelajaran berasal dari kata belajar. Belajar merupakan sebagian proses menciptakan hubungan antara pengetahuan yang sudah dipahami dan pengetahuan yang baru. Sedangkan menurut Agus Suprijono, belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran diatas, jadi pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang menghasilkan perubahan pengetahuan dan pemahaman yang sudah diketahui dan pengetahuan yang baru

Trianto (2009:17) mengemukakan bahwa ada 3 unsur dalam belajar, yaitu penciptaan hubungan, pemahaman yang sudah dipahami, dan suatu pengetahuan yang baru. Sehingga belajar bukanlah dari sesuatu yang dimulai dari nol atau sama sekali belum dimengerti, akan tetapi belajar merupakan ketertarikan dari sesuatu yang sudah diketahui dan sesuatu yang baru dan belum diketahui.

Setelah kegiatan belajar berlangsung, akan ada perubahan perilaku yang terjadi. Berikut beberapa perubahan perilaku setelah belajar.

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- 4) Positif atau berakumulasi.
- 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan,
- 6) Permanen atau tetap
- 7) Bertujuan dan terarah
- 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan. (Agus Suprijono, 2013:4)

Sedangkan Trianto (2009:19) mengutarakan bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, sehingga tidak dapat didefinisikan secara jelas. Secara singkat beliau menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan sadar dan terencana antara guru dan siswa untuk bersama-sama mencapai tujuan yang sama. Pada kegiatan ini terjadi transfer ilmu atau perpindahan ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa.

#### **b. Komponen- komponen Pembelajaran**

Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi. Komponen- komponen tersebut adalah tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi (Wina Sanjaya, 2012:56). Menurut Oemar Hamalik (2001:54) dalam kegiatan pembelajaran terdapat komponen yang saling mendukung, yaitu tujuan pembelajaran, siswa, guru, metode pembelajaran, media pembelajaran, penilaian dan situasi pembelajaran. Komponen- komponen tersebut harus dapat dikelola agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Komponen pembelajaran bergerak sekaligus dalam suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang terarah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. (Wina Sanjaya, 2012:147). Metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara yang digunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran. Tujuan metode pembelajaran dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan memperoleh pemahaman mendalam tentang bentuk spesifik materi. Sudjana (2005, dalam Zainal Aqib, 2016:10). Trianto (2009:24) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Seorang pendidik tidak akan dapat melaksanakan tugasnya jika ia tidak menguasai satupun metode mengajar yang telah dirumuskan. Zainal Aqib (2016:9). Metode pembelajaran merupakan prosedur, urutan, langkah – langkah, dan cara yang digunakan pendidik untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran, Murtadlo (2011, dalam Zainal Aqib, 2016:10). Guru perlu memperhatikan hal hal yang dirasa dapat mempengaruhi keberhasilan metode pembelajaran yang akan digunakan seperti sarana dan

prasarana, kondisi siswa, materi, dan lain sebagainya. Dasar pemilihan metode pembelajaran adalah :

- 1) Tujuan pembelajaran, yaitu tingkah laku yang diharapkan dapat ditunjukkan peserta didik setelah proses belajar mengajar
- 2) Materi pembelajaran, yaitu bahan yang disajikan dalam pengajaran berupa fakta yang memerlukan metode berbeda dari metode yang dipakai untuk mengajarkan materi yang berupa konsep, prosedur, atau kaidah.
- 3) Besar kelas (jumlah kelas), yaitu banyaknya peserta didik yang mengikuti pelajaran dalam kelas yang bersangkutan.
- 4) Kemampuan peserta didik, yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengembangkan bahan pengajaran yang diajarkan. Hal ini banyak bergantung pada tingkah kematangan peserta didik, baik mental, fisik maupun intelektualnya.
- 5) Kemampuan guru, yaitu kemampuan dalam menggunakan berbagai jenis metode pembelajaran dengan optimal.
- 6) Fasilitas yang tersedia, yaitu bahan atau alat bantu serta fasilitas lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.
- 7) Waktu yang tersedia, yaitu jumlah waktu yang direncanakan atau dialokasikan untuk menyajikan bahan pembelajaran yang sudah ditentukan. Slameto (2003 dalam Zainal Aqib, 2016:19).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran merupakan kerangka konseptual berisi cara cara mengajar yang disusun secara konseptual yang bertujuan untuk melaksanakan pembelajaran berdasarkan teori pembelajaran. Metode pembelajaran memiliki langkah-langkah pembelajaran yang sudah terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah- langkah ini digunakan untuk mempermudah guru dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

### **3. Metode Pembelajaran Aktif**

Metode pembelajaran merupakan langkah awal yang harus direncanakan di dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan. Adapun tiga jenis metode pembelajaran menurut Agus Suprijono (2013: 46) yaitu metode pembelajaran aktif, metode pembelajaran langsung, dan

metode pembelajaran kooperatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode pembelajaran aktif

#### **a. Pengertian Metode Pembelajaran Aktif**

Menurut Agus Suprijono (2013:54), pembelajaran aktif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Menurut Wina Sanjaya (2012:240), pembelajaran aktif merupakan pembelajaran menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.

Johnson & Johnson (1994, dalam Endang Mulyatiningsih, 2011: 227) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran aktif. Menurut Zainal Aqib (2016:10), pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap dengan baik. Adapun peranan penggunaan metode pembelajaran aktif adalah :

- 1) Membantu menjelaskan materi pembelajaran
- 2) Membantu untuk menyamakan pendapat dan persepsi yang benar terhadap materi pembelajaran
- 3) Menarik perhatian peserta didik sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas belajar
- 4) Membantu peserta didik belajar secara individual, klasikal, ataupun kelompok.
- 5) Mempermudah dan mempercepat guru dalam menyajikan materi pembelajaran
- 6) Membantu dalam mengatasi keterbatasan yang dijumpai, baik berupa waktu, situasi, maupun kondisi, dan fasilitas sekolah.
- 7) Sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 8) Sebagai gambaran aktivitas yang harus ditempuh dalam kegiatan pembelajaran.
- 9) Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan alat penilaian pembelajaran. Roestiyah (1989, dalam Zainal Aqib, 2016:16)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran aktif merupakan jenis pembelajaran yang dapat digunakan individu maupun kelompok yang bertujuan untuk menjadikan siswa aktif selama kegiatan belajar mengajar.

#### **b. Macam – macam Pembelajaran Aktif**

Metode pembelajan aktif terdiri dari beberapa jenis metode, yaitu :

- 1) *Learning Start With Question*
- 2) *Plantet Question*
- 3) *Team Quiz*
- 4) *Modeling the Way*
- 5) *Silent Demonstration*
- 6) *Practice-Rehearsal Pairs*
- 7) *Reflektif*
- 8) *Bermain jawaban*
- 9) *Group Resume*
- 10) *Index Card Match*
- 11) *Guided Teaching*
- 12) *The Learning Cell*
- 13) *Learning Contract*
- 14) *Learning Journals*
- 15) *Example Non Example*
- 16) *Picture and picture*
- 17) *Cooperative Script*
- 18) *Artikulasi*
- 19) *Snowball Throwing*
- 20) *Student Facilitator and Explaining*
- 21) *Course Review Horey*
- 22) *Demonstration*
- 23) *Explicit Instruction*
- 24) *Cooperative Integrated Reading and Composition*
- 25) *Tebak kata*
- 26) *Concept Sentence*
- 27) *Complete Sentence*
- 28) *Time Token Arend 1998*
- 29) *Student Team- Achievement Divisions* (Agus Suprijono, 2013:111)

Semua metode pembelajaran aktif didasarkan pada prinsip bahwa siswa dapat mendapatkan kompetensi afektif, kognitif, dan psimotorik yang baik dengan menerapkan beberapa hal berikut ini :

- 1) Proses belajar satu kelas penuh : pengajaran yang dipimpin oleh guru yang menstimulasi seluruh siswa
- 2) Diskusi kelas : dialog dan debat tentang materi pembelajaran yang dibahas
- 3) Pengajuan pertanyaan : siswa aktif meminta penjelasan dari guru
- 4) Kegiatan belajar kolaboratif : tugas dikerjakan secara bersama dalam kelompok kecil
- 5) Pengajaran oleh teman sekelas : pengajaran yang dilakukan oleh siswa sendiri atau dapat disebut ketua kelompok (Melvin L siberman, 2013:13)

Berdasarkan uraian tentang macam-macam pembelajaran aktif di atas, untuk meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain siswa kelas X di SMK Muhammadiyah I Borobudur peneliti menerapkan pendekatan pembelajaran aktif berbasis *Learning Contract*.

#### **4. *Learning contract***

##### **a. Pengertian *Learning Contract***

*Learning contract* atau kontrak belajar adalah salah satu jenis metode di dalam pembelajaran aktif yang dikembangkan guru untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan aktifitas-aktifitas yang hendak dikerjakan siswa untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Agus Suprijono, 2013:123). Dengan *learning contract* guru mendapatkan kesepakatan yang jelas tentang apa dan bagaimana sesuatu akan dipelajari.

Melvin L Siberman (2013:207) dalam bukunya menyatakan dengan siswa belajar dengan caranya sendiri memberi siswa kesempatan memikul tanggung jawab pribadi atas yang mereka pelajari. Mereka mengembangkan kemampuan untuk memfokuskan diri dan merenung.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *learning contract* adalah metode yang dikembangkan guru untuk mengidentifikasikan berbagai kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan aktifitas-aktifitas, guru mendapatkan kesepakatan yang jelas tentang apa dan bagaimana



sesuatu akan dipelajari dan siswa diberi kesempatan memikul tanggung jawab pribadi atas yang mereka pelajari.

#### **b. Pelaksanaan *Learning Contract***

Dalam metode pembelajaran *learning contract* siswa bekerja melalui empat tahap. Berikut tahap-tahap dalam pembelajaran *learning contract*:

“ Langkah-langkah metode pembelajaran *learning contract* adalah :

- 1) Setiap peserta didik diminta untuk memilih sebuah topik yang akan dipelajari secara mandiri.
- 2) Dorong peserta didik untuk membuat rencana studi dengan hati-hati. Beri waktu yang cukup untuk membuat perencanaan.
- 3) Minta peserta didik untuk membuat kontrak tertulis yang mencakup tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, pengetahuan atau kemampuan spesifik yang akan dikuasai, kegiatan belajar yang akan dikerjakan, dan tanggal penyerahan.
- 4) Diskusikan proposal kontrak belajar dengan peserta didik. Beri saran tentang sumber-sumber bacaan yang tersedia dan beri masukan untuk perubahan bila perlu.” ( Hisyam Zaini, 2008:64).

Dalam bukunya, Melvin L Siberman (2013:208), menyatakan prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Learning Contract* sebagai berikut:

“ Langkah-langkah metode pembelajaran *learning contract* adalah :

- 1) Perintahkan tiap siswa untuk memilih sebuah topik yang dia ingin pelajari sendiri.
- 2) Sarankan tiap siswa untuk berfikir cermat melalui rencana belajar. Berikan waktu yang banyak untuk riset dan konsultasi dalam menyusun rencana.
- 3) Mintalah siswa untuk menulis kontrak yang mencakup tujuan belajar yang ingin dicapai siswa, pengetahuan atau keterampilan khusus yang mesti dikuasai, kegiatan belajar yang akan diajukan siswa untuk menunjukkan bahwa tujuan itu telah dicapai, dan tanggal pencapaian.
- 4) Temui siswa dan diskusikan kontrak yang diajukan. Sarankan materi belajar yang ada kepada siswa. Bicarakan perubahan yang ingin guru lakukan.” (Melvin L Siberman, 2013:208).

Sedangkan menurut Agus Suprijono (2013:123) langkah-langkah metode kontrak belajar adalah:

" Langkah-langkah metode pembelajaran *learning contract* adalah :

- 1) Mintalah setiap peserta didik untuk memilih tugas yang ia inginkan untuk dipelajari dan dikerjakan secara independen.
- 2) Doronglah setiap peserta didik untuk memikirkan secara hati-hati melalui rencana studi.
- 3) Berikan waktu yang cukup untuk konsultasi dalam menyusun rencana.
- 4) Mintalah kontrak yang ditulis peserta didik yang mencakup *topics*, *learning objective* (tujuan pembelajaran), *learning strategies* (strategi pembelajaran), dan *closed date* (tanggal penyerahan tugas)." (Agus Suprijono, 2013:123).

Berdasarkan pemaparan pelaksanaan pembelajaran metode *learning contract* dari beberapa sumber di atas, peneliti memilih prosedur pelaksanaan metode *learning contract* dari Agus Suprijono untuk digunakan dan dimodifikasi untuk diterapkan pada mata pelajaran dasar desain dalam materi penerapan prinsip desain. Pelaksanaan metode *Learning Contract* dari Agus Suprijono sangat cocok diterapkan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dikarenakan cakupan penulisan kontrak belajar lebih lengkap sehingga siswa akan mudah mengerti. Langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain siswa adalah: 1) menyiapkan materi pembuatan busana pesta wanita yang akan dikerjakan siswa sebagai topik yang akan dipilih siswa; 2) menyarankan tiap siswa untuk berfikir cermat melalui rencana belajar, berikan waktu yang banyak untuk riset dan konsultasi dalam menyusun rencana; 3) meminta siswa untuk menulis kontrak yang mencakup tujuan belajar, pengetahuan khusus, aktifitas belajar, dan waktu penyerahan; 4) menemui siswa dan meminta siswa untuk mengumpulkan kontrak belajar. Pada dasarnya prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Learning Contract* dari beberapa ahli hampir sama yaitu tiap siswa dibebaskan untuk membuat rencana studi sendiri yang mencakup tujuan,

strategi, dan tanggal penyerahan tugas yang sesuai dengan kontrak belajar. Guru dapat membuat variasi dalam kontrak belajar salah satunya dengan membentuk beberapa kelompok dalam satu kelas.

## **5. Mata Pelajaran Dasar Desain**

Pada pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan, materi pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga program yaitu, normative, adaptif, dan produktif. Program normative adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membentuk peserta didik menjadi pribadi utuh, yang memiliki norma- norma kehidupan. Program adaptif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial. Sedangkan program produktif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik memiliki kompetensi kerja sesuai dengan standar kompetensi kerja nasional Indonesia. Dengan demikian mata pelajaran dasar desain merupakan program produktif yang membekali keterampilan pada siswa yang terdiri dari beberapa kompetensi yaitu menganalisis ruang lingkup desain, membuat desain struktur, membuat desain hiasan pada benda, menerapkan unsur desain pada benda dan menerapkan prinsip desain pada benda.

Mata pelajaran dasar desain merupakan salah satu mata pelajaran praktek sekaligus produktif kelas X program studi Tata Busana di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Kompetensi Dasar pada mata pelajaran dasar desain tersebut adalah penerapan prinsip desain pada benda yang menuntut siswa untuk memahami, menerapkan serta mempunyai ketrampilan dan kemampuan untuk menciptakan suatu desain busana yang sesuai dengan prinsip

desain. Sesuai dengan kurikulum tersebut, maka kompetensi mata pelajaran dasar desain akan dijelaskan pada tabel berikut:

## SILABUS MATA PELAJARAN DASAR DESAIN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi keahlian: Tata Busana

**Kelas /Semester : X / 2**

- KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI 4) : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKAS I WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk	Unsur-unsur Desain	<b>Mengamati</b> Mencari informasi tentang unsur-unsur desain  <b>Menanya</b>	<b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan unsur Desain	<b>30</b>	Dasar desain  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKAS I WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>kemaslahatan umat manusia</p> <p>2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p> <p>3.3. Mendeskripsikan unsur desain</p>		<p>Menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain</p> <p>Menanyakan perbedaan bentuk geometris dan non geometris</p> <p>Menanyakan perbedaan arah dan garis</p> <p><b>Eksperimen</b></p> <p>Menggambar macam macam garis, bentuk, ukuran, kombinasi warna, intensitas warna, dan tekstur pada benda sesuai kriteria mutu</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <p>Mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda</p>	<p><b>Observasi</b></p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKAS I WAKTU	SUMBER BELAJAR
4.4. Menerapkan unsur desain pada benda		<b>Komunikasi</b> Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia  2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan  2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam	Prinsip desain	<b>Mengamati</b> Mencari informasi tentang unsur-unsur desain  <b>Menanya</b> Menanyakan hal yang berkaitan dengan pusat perhatian Menanyakan perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris Menanyakan perbedaan tentang irama dan pengulangan  <b>Eksperimen</b>	<b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan desain  <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik  <b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok <b>Tes</b>	24	Dasar desain  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p> <p>3.5. Mendeskripsikan prinsip desain</p> <p>4.5. Menerapkan prinsip desain pada benda</p>		<p>Menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria mutu</p> <p><b>Asosiasi</b> Mencari contoh dalam busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain Mendiskusikan prinsip desain pada busana</p> <p><b>Komunikasi</b> Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi</p>	Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		



Berdasarkan Tabel 1, peneliti memilih materi prinsip desain sebab siswa sudah dapat mencipta desain busana karena telah mendapatkan materi unsur desain, akan tetapi untuk mengaplikasikan unsur desain tersebut siswa harus memahami materi prinsip desain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada mata pelajaran dasar desain kelas X, dalam mencipta desain busana sangat diperlukan untuk memahami dan mengaplikasikan prinsip desain agar desain yang tercipta akan baik. Peneliti ingin meningkatkan kompetensi siswa dengan menggunakan metode *Learning Contract* pada materi penerapan prinsip desain.

## **6. Materi Mata Pelajaran Dasar Desain**

Materi pelajaran dalam mata pelajaran dasar desain pada penelitian tindakan kelas ini menyesuaikan dengan materi yang telah disusun sekolah tempat penelitian berlangsung. Materi yang disampaikan sesuai dengan silabus pembelajaran dasar desain siswa kelas X, yaitu pada kompetensi dasar penerapan prinsip desain pada benda.

### **a. Pengertian Desain**

“Desain ialah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan.” (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi,1991:9). Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur (Widjiningsih, 1982:1). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati,2000:2). Kemudian Arifah A.Riyanto (2003) menyatakan bahwa desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba.

Berdasarkan beberapa pengertian desain di atas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan yang dihasilkan melalui berbagai pertimbangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dengan bagian yang lain, sedangkan dalam bidang busana, desain busana adalah rancangan busana yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur dan garis yang disebut unsur- unsur serta keselarasan, perbandingan, keseimbangan, pusat perhatian yang disebut prinsip desain dalam suatu kesatuan yang menarik dan mengandung nilai etika dan estetika.

#### **b. Prinsip – prinsip Desain**

“Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.” (Sri Widarwati, 2000:15). “Untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain.” (Afif Ghurub Bestari 2011:17). Menurut Widjningsih (1982: 11) prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain tersebut menurut Afif Ghurub Bestari (2011:17-18) adalah 1) harmoni, 2) proporsi, 3) keseimbangan, 4) irama, 5) Pusat perhatian, 6)Kesatuan

#### a) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Menurut Widjiningsih (1982: 11) harmoni adalah prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide. "Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda, tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu." (Sri Widarwati, 2000: 15).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, harmoni atau keselarasan merupakan persamaan, penyesuaian dan keserasian antara macam-macam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, tekstur dan warna sehingga tercapai kesatuan yang harmonis.

#### b) Proporsi

"Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain." (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Menurut Widjiningsih (1982:13) proporsi adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan. "Perbandingan atau proporsi yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan." (Sri Widarwati, 2000:17).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52) perbandingan atau proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada satu atau semua dari empat macam, antara lain:

Proporsi yang pertama yaitu proporsi dalam satu bagian seperti membandingkan panjang lebar dalam satu benda proporsi segi empat atau pada rok. Proporsi yang kedua yaitu proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain

seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dan kemeja. Proporsi diantara bagian-bagian sari suatu desain ini dapat pula berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain seperti satu warna polos dengan warna yang bercorak. Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain, dapat dicontohkan dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang, yang polos dan yang bercorak, adanya rompi yang bercorak atau gelap pada suatu desain, dan lain-lain. Proporsi yang ke empat yaitu dari tatanan busana dan pelengkapinya seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinya ketika busana dipergunakan. Sebagai contoh perbandingan antara ukuran scraft, dasi, brooch atau corsage dengan keseluruhan busana atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan proporsi adalah perbandingan yang digunakan untuk menampakkan susunan dari unsur-unsur desain busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lain hingga tercapai keselarasan.

#### c) Keseimbangan

"Keseimbangan (*balance*) antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik." (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Menurut Widjiningasih (1982) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas.

Menurut Sri Widarwati (2000:17) ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu :

- (1) Keseimbangan simetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang sama.
- (2) Keseimbangan asimetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang berbeda dari pusat, tetapi masih diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Berdasarkan uraian tentang keseimbangan di atas, yang dimaksud dengan keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam busana baik berupa keseimbangan simetris ataupun asimetris sehingga memberikan rasa puas.

d) Irama (Ritme)

"Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain." (Sri Widarwati, 2000:17). Irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian ke bagian lainnya, (Arifah A. Riyanto, 2003:57). Pendapat lain mengatakan irama dalam suatu desain adalah suatu kesan gerak yang menentukan selaras atau tidaknya suatu busana ( Soekarno & Lanawati Basuki, 2004).

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian irama di atas, maka irama adalah suatu gerakan teratur yang menentukan selaras atau tidaknya suatu desain busana dan dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain.

e) Pusat Perhatian (*Centre of Interest*)

Menurut Arifah A.Riyanto (2003: 66) pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. "Dalam busana harus memiliki bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya." (Sri Widarwati, 2000: 21).

"Pusat perhatian (*centre of interest*) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada suatu yang terpenting dalam suatu desain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut.

- (1) Apa yang akan dijadikan aksen.
- (2) Bagaimana menciptakan aksen.
- (3) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan.
- (4) Dimana aksen ditempatkan." (Afif Ghurub Bestari, 2011:18).

Pusat perhatian berfungsi menutupi kekurangan dan menonjolkan keindahan bentuk tubuh dengan teknik pengalihan perhatian (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004).

Berdasarkan definisi dari pusat perhatian atau aksen di atas, maka yang dimaksud dengan pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya yang bisa didapat dari penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan sehingga dapat menutupi kekurangan bentuk tubuh. Misalnya dengan memberikan ikat pinggang pada sebuah gaun atau dapat juga membuat corsage bunga yang disematkan pada blus kanan atas, dan lain sebagainya.

f) Kesatuan

"Kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah – pisah. Contohnya *neckline* berbentuk V yang mana ujung blusnya meruncing. " (Afif Ghurub Bestari, 2011:18).

## **7. Penerapan prinsip desain pada pembuatan busana pesta wanita**

### **a. Pengertian Busana Wanita**

“Istilah busana berasal dari bahasa sansekerta yaitu “bhusana” dan istilah yang populer dalam bahasa Indonesia yaitu “busana” yang dapat diartikan “pakaian”. Busana mempunyai konotasi “pakaian yang bagus atau indah” yaitu pakaian yang serasi, harmonis, selaras, cocok dengan pemakai serta sesuai dengan kesempatan”. (WJS.Poerwadarminta, 1995:256)

Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala hingga ujung kaki yang memberikan kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi pemakainya. Menurut Prapti Karomah (1998:9), secara garis besar busana meliputi :

- 1) Busana mutlak yaitu busana yang tergolong busana pokok seperti baju, rok, kebaya, blus, bebe dan lain- lain, termasuk pakaian dalam seperti singlet, bra, celana dalam dan lain sebagainya.
- 2) Milineris yaitu pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana mutlak, serta mempunyai nilai guna disamping juga untuk keindahan seperti sepatu, tas, topi, kaus kaki, kacamata, selendang, scraf, jam tangan dan lain- lain.
- 3) Aksesoris yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan pemakainya seperti cincin, kalung, bross, dan lainn sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas busana tidak hanya sebatas pada pakaian seperti kemeja, rok, blus, atau celana saja, melainkan merupakan suatu kesatuan dari keseluruhan yang kita pakai mulai dari kepala hingga ujung kaki,

baik yang bersifat pokok maupun sebagai pelengkap yang bernilai guna atau sebagai perhiasan.

#### **b. Busana Pesta untuk Wanita**

Busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa, Sri Widarwati, (1993). Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1986 : 10), "busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktu pemakaiannya, yaitu pesta pagi, pesta siang, pesta malam." Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998 :3), "busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pada pagi hari maupun siang, pesta sore maupun malam hari."

Berdasarkan beberapa pendapat di atas busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, baik pada pesta pagi, pesta siang, pesta sore, maupun pesta malam yang terbuat dari bahan yang lebih bagus dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat lebih istimewa dari busana lainnya. Busana pesta dalam penampilan maupun teknik jahitan lebih rapi dan sempurna jika dibandingkan dengan busana sehari – hari. Dalam pembuatan desain busana pesta perlu diperhatikan pemilihan bahan, model busana, dan hiasannya. Busana pesta dikelompokkan menjadi lima yaitu :

##### **1) Busana pesta pagi**

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta yang biasanya dilakukan setelah pukul 09.00 WIB (Enny Zuhni Khayati,1998:3). Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau. Pemilihan warna



sebaiknya dipilih warna yang muda atau cerah, jangan menggunakan warna berkilau. (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10).

## 2) Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut. Warna yang digunakan lebih mencolok atau lebih gelap. (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10).

## 3) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih gelap atau mencolok, berkilau dengan tenun benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10).

## 4) Busana pesta resmi

Busana pesta resmi adalah busana yang dikenakan pada upacara atau resepsi resmi, misalnya acara kenegaraan (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:11). Mode busana masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga terlihat rapi dan sopan tetapi terlihat mewah. Untuk menghadiri undangan resmi, pada umumnya wanita Indonesia lebih suka mengenakan busana daerah seperti kain dan kebaya, sarung dan kebaya lengan panjang, atau busana daerah lainnya. (Chodiyah dan Wisri A Mamdi, 1982: 166)

## 5) Busana pesta gala

Busana pesta gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan model terbuka, *glamour* atau mewah (Enny

Zuhni Khayati, 1998:3). Misalnya *Backless* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain- lain.

### **c. Karakteristik Busana Pesta**

Hal- hal yang harus diperhatikan dalam membuat busana pesta adalah sebagai berikut :

#### **1) Siluet busana pesta**

Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Menurut Sri Widarwati (1993:6). Siluet adalah garis luar atau bayang- bayang dari suatu objek, pada desain busana garis luar ini berupa siluet S, A, H, I, Y, X, L dan siluet bustle. Siluet yang biasa digunakan pada busana pesta adalah siluet A, karena lebih memberi kesan feminin dan elegan.

#### **2) Bahan busana pesta**

Bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya (Sri Widarwati,1993: 70). Bahan busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan yang tembus terang, melangsai, mewah dan mahal setelah dibuat.

#### **3) Warna bahan busana pesta**

Warna yang digunakan untuk busana pesta pagi pemilihan warnanya sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Sri Widarwati (1993:70) mengungkapkan bahwa untuk pagi hari dipilih warna yang lembut dan sore hari warna yang cerah. Untuk busana pesta sore menggunakan

warna bahan cerah atau warna agak gelap dan tidak mencolok. Sedangkan untuk busana pesta malam, warna yang digunakan lebih mencolok.

#### 4) Tekstur bahan busana pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat- sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati,1993:14). Bahan tekstil atau kain mempengaruhi suatu model. Tidak setiap kain cocok untuk macam- macam model, melainkan setiap model harus disesuaikan dengan kain dan tekstur tertentu. Tekstur yang biasa digunakan untuk bahan busana pesta antara lain halus, mengkilap, lembut, tipis dan tembus terang.

#### **d. Penerapan prinsip desain dalam mencipta desain busana wanita**

Berdasarkan teori prinsip desain secara umum di atas, dalam mencipta desain busana wanita hendaknya memperhatikan prinsip desain, karena prinsip desain menentukan bagaimana hasil desain busana. Pengaplikasian prinsip desain dalam suatu ciptaan desain busana dapat menciptakan wujud dari suatu desain busana yang lebih indah, lebih mendekati sempurna dan lebih bermakna.

Prinsip yang diterapkan dalam mencipta suatu desain busana wanita hendaknya mudah dipahami oleh orang lain dan penerapannya sesuai dengan siapa orang yang akan memakainya. Hal tersebut penting karena setiap orang mempunyai bentuk tubuh yang berbeda. Dengan kata lain, dalam penerapan prinsip desain pada pembuatan busana wanita kita harus memperhatikan maksud dan tujuan dari desain busana tersebut dibuat, sehingga dapat menutupi kekurangan atau menonjolkan kelebihan si pemakai.

Agar dihasilkan susunan yang indah diperlukan cara-cara tertentu yang kita kenal dengan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain ini bukan saja digunakan untuk menghasilkan susunan yang indah, namun juga agar dihasilkan suatu model yang sesuai dengan pemakainya. Setiap prinsip busana ini tidak digunakan secara terpisah melainkan satu kesatuan dalam suatu desain. Prinsip-prinsip tersebut keserasian, perbandingan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian.

#### 1) Penerapan Prinsip Harmoni

Harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian antara yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan, misalnya kesesuaian dari unsur-unsur desain yang membentuknya.

#### 2) Penerapan Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan dapat diterapkan pada desain dalam bentuk bagian bagian busana atau dalam bentuk hiasan pada busana dengan keseimbangan simetris (keseimbangan formal) atau asimetris (keseimbangan informal) . Sifat desain simetris mencerminkan sifat yang statis atau pasif. Dalam pandangan akan memberi kesan tenang. Oleh karena itu baik dipakai untuk pakaian yang berbentuk tailoring dan pakaian sehari-hari. Sifat dari desain asimetris lebih mencerminkan sifat dinamis dan aktif. Dalam pandangan memberi kesan kegembiraan dan menarik perhatian. Oleh karena itu tipe asimetris sering dipakai orang untuk busana dalam kesempatan-kesempatan tertentu atau formal.

### 3) Penerapan Prinsip Proporsi

Proporsi yang baik perlu memperhatikan keselarasan yang menyenangkan penglihatan dan perasaan serta menambah kesan nampak lebih indah maka dalam hal ini garis, warna dan ukuran memegang peranan penting. Suatu desain yang dibuat dari susunan garis horizontal dalam jarak yang sama tampak memberi kesan yang monoton dan membosankan, sedangkan dengan jarak yang tidak sama akan tampak lebih menarik.

Demikian pula dengan warna dan bentuk harus disesuaikan perbandingannya. Misalkan salah satu warna yang diambil harus dominan. Pemakaian bentuk kancing, pita-pita, renda-renda perlu pula diperhatikan perbandingan ukurannya.

### 4) Penerapan Prinsip Pusat Perhatian

Meskipun secara keseluruhan dari desain yang kita buat telah mempunyai hubungan yang baik, namun supaya lebih menarik perlu diberikan suatu tekanan pada bagian yang ingin ditonjolkan. Misalnya untuk seseorang yang berwajah cantik, bila ingin menonjolkan wajahnya, maka letakkan pusat perhatian dari desain tersebut dekat dengan wajah. Begitu pula sebaliknya apabila berlawanan maka letakkan pusat perhatian dekat pada sisi bagian tubuh yang dirasa lebih indah. Tekanan atau pusat perhatian dari suatu desain busana dapat berupa:

- a) Penambahan payet atau mutiara pada busana
- b) Desain hiasan berupa pita atau korsase
- c) Warna-warna kontras dan bentuk-bentuk yang berbeda

### 5) Penerapan Prinsip Irama

Irama sangat diperlukan terutama untuk busana dengan kreasi-kreasi artistic seperti busana pesta, busana pengantin, busana formil dan lain-lain. Untuk memperoleh suatu perpaduan yang harmonis, bisa dilakukan dengan menyusun unsur-unsur desain secara baik. Bisa dengan pengulangan atau peralihan.

Jadi, dalam mencipta suatu desain busana seseorang harus memperhatikan, memahami dan mempertimbangkan maksud dan tujuan penciptaan desain busana tersebut. Salah satunya dengan menerapkan unsur dan prinsip desain, sehingga garis dan bentuk yang dihasilkan tidak hanya indah di atas kertas saja namun orang lain juga dapat memahami desainnya untuk diwujudkan ke dalam bentuk yang sebenarnya.

#### 6) Penerapan prinsip kesatuan

Penerapan prinsip kesatuan dapat dilakukan dengan menerapkan pengulangan bentuk atau unsur yang lain dalam suatu desain busana.

Proses yang harus dilalui dalam mencipta desain busana:

- a. Mengamati trend mode yang berlaku.
- b. Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna dan sifat (karakter)
- c. Mengkombinasi atau menggabungkan trend mode dan inspirasi
- d. Menemukan target konsumen, status social dan kebutuhan (Poeri Muliawan, 2002:3).

Langkah – langkah mendesain busana wanita dengan menerapkan unsur dan prinsip desain. Menurut Sri Widarwati, (1993:63) adalah sebagai berikut:

- a. Gambarlah perbandingan tubuh dengan pensil yang lunak, garis tipis saja. Perbandingan tubuh dapat digambarkan sendiri dengan gaya tertentu, atau dikutip dari berbagai contoh gambar perbandingan tubuh.

- b. Gambarlah bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul. Mula-mula digambar secara kasar dahulu.
- c. Hapuslah garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya.
- d. Berilah tekstur atau warna pada desain, sehingga gambar terlihat lebih hidup. Disamping itu untuk memberikan gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan.

Berdasarkan uraian diatas, untuk menerapkan prinsip prinsip desain dalam mencipta desain busana wanita, langkah pertama dengan menyiapkan proporsi tubuh. Dalam penelitian ini peneliti akan menyediakan beberapa proporsi, setiap kelompok mendapat dua proporsi yang akan digunakan siswa untuk mengutip kemudian mencipta busana wanita berdasarkan prinsip desain yang telah dipelajari.

## **8. Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Desain**

### **a. Pengertian kompetensi**

Menurut Johnson dalam Nana Sudjana (2009:27) kompetensi sebagai perbuatan rasional untuk memenuhi tujuan dalam kondisi yang diinginkan. Kompetensi diartikan sebagai kecakapan yang memadahi untuk melakukan suatu tugas atau memiliki keterampilan dan kecakapan yang diisyaratkan.

Kompetensi menurut Sugiyono (2006:36) adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Dalam arti lain kompetensi dapat diartikan

sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga dapat melakukan perilaku- perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik- baiknya.

Menurut Wina Sanjaya (2012:68) dalam konteks pengembangan kurikulum, kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Seseorang yang memiliki kompetensi tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga dapat memahami dan menghayati bidang tersebut yang tercermin dalam pola perilaku sehari – hari.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kompetensi dapat diartikan sebagai kecakapan yang merupakan perpaduan dan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam bertindak dan berfikir sehingga ia dapat melakukan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor dengan sebaik- baiknya.

## **b. Pencapaian kompetensi**

Kompetensi bukan hanya sekedar pemahaman akan materi pelajaran, akan tetapi bagaimana pemahaman dan penguasaan materi itu dapat mempengaruhi cara bertindak dan berperilaku dalam kehidupan sehari – hari termasuk perilaku- perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagaimana dikembangkan oleh Bloom dalam Nana Sudjana (2009:20) aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat dilihat sebagai berikut :

### **1) Ranah Kognitif**

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Ranah kognitif memiliki enam aspek, berikut penjelasannya:



a) Pengetahuan

Pengetahuan didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini merupakan kemampuan awal meliputi kemampuan mengetahui sekaligus menyampaikan ingatannya bila diperlukan. Hal ini termasuk mengingat bahan-bahan, benda, fakta, gejala, dan teori.

b) Pemahaman

Kemampuan pemahaman adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi/bahan ke materi/bahan lain. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan, atau pengetahuan tingkat rendah. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan meramalkan akibat-akibat dari berbagai penyebab suatu gejala.

c) Aplikasi

Aplikasi atau penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi konkret, nyata, atau baru. Aplikasi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Kemampuan kognitif ini untuk memahami aturan, hukum, rumus, dan sebagainya.

d) Analisis

Analisis adalah kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Kemampuan analisis termasuk mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi dan hubungan antar bagian tersebut.

#### e) Sintesis

Sintesis adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan. Kemampuan ini meliputi memproduksi bentuk komunikasi yang unik dari segi tema dan cara mengkomunikasikannya, mengajukan proposal penelitian, membuat model atau pola yang mencerminkan struktur yang utuh dan menyeluruh dari keterkaitan pengertian atau informasi abstrak. Hasil belajar sintesis menekankan pada perilaku kreatif dengan mengunatamakan pola yang baru dan unik.

#### f) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, dan materi. Mengembangkan kemampuan evaluasi memiliki peran penting bagi masyarakat dan negara. Siswa dapat menentukan kriteria sendiri atau memperoleh kriteria dari narasumber. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasinya.

### **2) Ranah Afektif**

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Dalam pembelajaran di dalam kelas ranah afektif ini terletak pada sikap siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Krathwohl dalam Purwanto (2011:50) hasil belajar afektif menjadi lima aspek:

#### a) Penerimaan

Penerimaan adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian pada rangsangan yang datang kepadanya. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima rangsangan, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

b) Penanggapan

Penanggapan atau merespon adalah reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima stimulasi. Respon ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang pada dirinya.

c) Penilaian

Penilaian ini berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan tersebut. Hasil belajar penilaian adalah keinginan untuk diterima, diperhitungkan, dan dinilai orang lain.

d) Pengaturan

Pengaturan atau pengelolaan merupakan kemampuan mengatur atau mengelola berhubungan dengan tindakan penilaian dan perhitungan yang telah dimiliki. Hasil belajarnya adalah kemampuan mengatur dan mengelola sesuatu secara harmonis dan konsisten berdasarkan pemilikan filosofi yang dihayati.

e) Bermuatan Nilai

Bermuatan nilai merupakan tindakan puncak dalam perwujudan perilaku seseorang yang secara konsisten sejalan dengan nilai atau seperangkat nilai-

nilai yang dihayati secara mendalam. Hasil belajar bermuatan nilai adalah perilaku seimbang, harmonis, dan bertanggungjawab dengan standar nilai yang tinggi.

### **3) Ranah Psikomotor**

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Terdapat enam aspek dalam ranah psikomotorik, yakni

#### **a) Gerakan reflex**

Gerakan refleks adalah tindakan yang ditunjukkan tanpa belajar dalam menanggapi stimulus. Seperti merentangkan, melenturkan, meregangkan, dan menyesuaikan postur tubuh dengan keadaan.

#### **b) Gerakan Dasar**

Gerakan dasar merupakan pola gerakan yang diwarisi terbentuk berdasarkan campuran gerakan refleks dan gerakan yang lebih kompleks. Hasil belajarnya seperti berlari, berjalan, mendorong, menelungk, menggenggam, dan memanipulasi.

#### **c) Gerakan Tanggap (*perceptual*)**

Gerakan tanggap merupakan penafsiran terhadap segala rangsang yang membuat seseorang mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan, seperti kewaspadaan berdasarkan perhitungan, kecermatan melihat, ketajaman dalam melihat perbedaan, menangkap, menyepak, dan mengalah.

#### **d) Kemampuan Fisik**

Kemampuan fisik meliputi kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan, hasil belajarnya seperti semua kegiatan fisik yang memerlukan usaha dalam jangka

panjang dan berat, pengerahan otot, gerakan sendi yang cepat, serta gerakan yang cepat dan tepat.

e) Komunikasi

Kemampuan komunikasi melalui gerakan tubuh. Gerakan tubuh ini merentang dari ekspresi mimik muka sampai dengan gerakan koreografi yang rumit." (Purwanto, 2011:52).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pencapaian kompetensi adalah perubahan perilaku para siswa yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi kompetensi mencakup beberapa ranah yaitu aspek kognitif yang merupakan kompetensi yang berhubungan dengan pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Aspek afektif yang merupakan kompetensi yang berhubungan dengan sikap selama pembelajaran, dan aspek psikomotorik yang berhubungan dengan kompetensi keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga aspek tersebut merupakan pengaruh pengalaman belajar yang dialami siswa baik berupa bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah diajarkan.

Oleh karena itu dalam penilaian pembelajaran keterampilan tidak hanya pada hasil atau produk keterampilan yang dibuat saja, akan tetapi serangkaian proses pembuatannya karena dalam pembelajaran keterampilan kompetensi dasar meliputi seluruh aspek kegiatan, produksi dan refleksi. Untuk melihat hasil kompetensi siswa diperlukan penilaian yang mencakup ketiga aspek tersebut. Penilaian pada aspek kognitif

menggunakan tes tertulis, pada aspek afektif menggunakan penilaian sikap dan pada aspek psikomotor menggunakan penilaian unjuk kerja.

#### 1) Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. (Purwanto, 2011 :52). Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam tes unjuk kerja :

- a) Langkah-langkah kinerja yang diharapkan dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja dari suatu kompetensi
- b) Kelengkapan dan ketepatan aspek yang akan dinilai dalam kinerja tersebut
- c) Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas
- d) Upaya kemampuan yang akan dinilai tidak terlalu banyak sehingga semua dapat diamati
- e) Kemampuan yang akan dinilai diurutkan berdasarkan urutan yang diamati.”(Purwanto, 2011: 53).

Teknik dalam penilaian unjuk kerja dapat menggunakan daftar cek maupun skala penilaian. Daftar cek hanya mempunyai dua pilihan mutlak, seperti benar salah, baik – tidak baik, sehingga tidak ada nilai tengah. Daftar cek cocok untuk mengamati subyek dalam jumlah besar. Penilaian unjuk kerja dengan menggunakan skala penilaian memungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi peserta didik. Skala penilaian yang digunakan adalah berupa angka skor dengan kriteria tertentu.

#### 2) Tes Tertulis

Tes tertulis yang digunakan dalam penilaian pencapaian kompetensi penerapan prinsip desain adalah tes pilihan ganda. Menurut Purwanto, 2011: 50, “tes ini adalah yang paling baik dalam mengukur berbagai

macam tujuan pembelajaran. Penskorannya mudah dan sampel materi yang diukur dapat lebih luas". Soal- soal terdiri dari dua bagian, yaitu :

- a) Pokok soal yang merumuskan isi soal mengungkapkan secara deskriptif permasalahan yang diketengahkan. Pokok soal dapat berbentuk pertanyaan, pernyataan, kalimat tidak sempurna dan kalimat perintah,
- b) Pilihan (options) merupakan jawaban atau kelengkapan terhadap pokok soal. Pilihan yang benar disebut kunci jawaban sedangkan yang lain disebut pengecoh.

### 3) Penilaian Sikap

Penilaian sikap menggunakan lembar observasi. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:27), observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar. observasi dapat dilakukan baik secara partisipasif dan non partisipasif. Pada penelitian ini menggunakan observasi partisipasif, observer ( dalam hal ini adalah teman kelas dari peserta didik yang melakukan penilaian ) terhadap observe ( dalam hal ini peserta didik yang sedang diamati tingkah lakunya ).

### c. Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Busana Wanita

Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, dan di dalam program pendidikan yang bertujuan untuk

meningkatkan mutu pendidikan selalu menggunakan indikator yang menyatakan mutu pendidikan.

Penelitian ini difokuskan pada pencapaian hasil belajar kompetensi penerapan prinsip desain yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### 1. Kognitif

Indikator :

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian desain
- b. Siswa dapat menjelaskan pengertian busana wanita
- c. Siswa dapat menjelaskan pengertian busana pesta wanita
- d. Siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip desain
- e. Siswa dapat menyebutkan macam- macam prinsip desain
- f. Siswa dapat menjelaskan macam – macam prinsip desain sesuai dengan desain yang akan dibuat

#### 2. Afektif

Indikator :

- a. Siswa mendengarkan penjelasan tentang materi penerapan prinsip desain
- b. Siswa bereaksi dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain
- c. Siswa menerapkan sikap positif , disiplin dan berkomitmen selama proses pembelajaran berlangsung
- d. Siswa menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri dan mampu dalam berdiskusi kelompok



- e. Siswa tepat waktu dalam mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak yang disepakati

### 3. Psikomotor

#### Indikator

- a. Siswa dapat menerapkan macam- macam prinsip desain ke dalam suatu sketsa gambar. Adapun komponen penilaian unjuk kerja, sebagai berikut :

#### 1) Persiapan

Kelengkapan alat dan bahan :

##### a) Alat

(1)Pensil 2B

(2)Penghapus

(3)Peraut

(4)Pensil warna

##### b) Bahan

(1)Kertas gambar ukuran A3

#### 2) Proses

Aspek proses yang dinilai dalam penelitian ini yaitu :

- a) mengutip proporsi yang sudah disediakan dan membentuk siluet busana
- b) menambahkan hiasan busana dengan perbandingan yang serasi
- c) Penyelesaian proses pewarnaan desain busana pesta

#### 3) Hasil

##### a) Penerapan prinsip desain

- (1) Penerapan prinsip harmoni dalam bentuk

- (2) Penerapan prinsip harmoni dalam warna
- (3) Penerapan prinsip harmoni dalam tekstur
- (4) Penerapan prinsip proporsi
- (5) Penerapan prinsip keseimbangan simetris
- (6) Penerapan prinsip keseimbangan asimetris
- (7) Penerapan prinsip irama dalam pengulangan
- (8) Penerapan prinsip irama dalam radiasi
- (9) Penerapan prinsip irama dalam ukuran
- (10) Penerapan prinsip irama dalam pertentangan
- (11) Penerapan prinsip pusat perhatian
- b) Kebersihan hasil desain
- c) Kerapian hasil desain

Berdasarkan indikator kompetensi penerapan prinsip desain dalam mencipta desain busana wanita tersebut siswa dikatakan berkompeten jika siswa mampu memahami materi penerapan prinsip desain setelah siswa mendapat materi teori prinsip desain (aspek kognitif), siswa termotivasi dan secara aktif mendapat ide untuk mendesain (aspek afektif), dan siswa dapat mendesain busana wanita dengan menerapkan prinsip desain secara tepat (aspek psikomotor). Apabila ketiga indikator aspek tersebut sudah dapat terpenuhi, maka siswa akan dikatakan berkompeten dalam materi penerapan prinsip desain busana wanita sehingga nilai yang diperoleh diatas KKM atau dengan kata lain nilai siswa dapat meningkat.

## B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut dapat menjadi kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Meskipun penelitian tersebut tidak hanya berasal dari bidang keahlian yang sama tetapi hasil penelitian telah dilakukan tersebut dapat dijadikan bahan perbandingan dan masukan.

1. Adi Purwalaga (2015), dengan judul "Penerapan Strategi Pembelajaran *Learning Contract* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema Indahnya Negeriku Pada Siswa Kelas IV SD N 2 Jatinom Tahun Pelajaran 2014/2015". Dalam pelaksanaan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *Learning Contract* dapat dilaksanakan di siswa kelas IV SD N 2 Jatinom pada materi Indahnya Negeriku. Banyaknya siklus yang diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah sebanyak tiga siklus. Rata-rata kreativitas siswa berada pada tingkat rendah-sedang. Peningkatan minat belajar siswa yaitu prasiklus sebesar 28%, siklus I sebesar 59,1%, dan siklus II sebesar 96%.
2. Nur Mustaqimah (2014), dengan judul "Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Strategi *Learning Contract* Kelas V MI Ulumuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang". Banyaknya siklus yang diperlukan untuk mencapai peningkatan kompetensi adalah sebanyak dua siklus. Peningkatan nilai rata-ratanya yaitu siklus I sebesar 60%, dan siklus II sebesar 86,7%. Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian ini mengalami peningkatan.
3. Eka Astuti Nursyida, (2014) dengan judul "Pengaruh Penerapan Metode *Learning Contract* Terhadap Motivasi Belajar Menghias Busana di SMK N 3 Purworejo". Hasil dari Penelitian Quasi Eksperiment di SMK N 3 Purworejo

tersebut,  $t\text{-hit } 7,729 > t\text{-tab } 1,703$ . Hal tersebut membuktikan adanya pengaruh penerapan metode *Learning Contract* terhadap motivasi belajar menghias busana.

Berdasarkan ketiga penelitian tentang penggunaan metode Learning Contract diatas, semua menunjukkan adanya pengaruh positif dari metode tersebut terhadap peningkatan hasil belajar dan peningkatan kompetensi belajar siswa. Berikut ini merupakan tabel perbandingan dari peneliti :

Tabel 2. Perbandingan Keaslian Peneliti Dengan Peneliti Yang Relevan

Uraian	Penelitian	Adi P 2015	Nur M 2014	Eka Astuti 2014	Whulan N 2016
Bidang yang diteliti	Pencapaian kompetensi				√
	Pencapaian Minat	√	√	√	
Tempat penelitian	SD / MI	√	√		
	SMP / MTS				
	SMA / SMK / MA			√	√
Metode Penelitian	Content Analisis				
	Deskriptif				
	PTK	√	√		√
	R & D				
	Quasi Eksperimen			√	
Metode Pengumpul	Observasi	√	√	√	√
	Wawancara				
	Tes	√	√	√	√
	Angket				
Teknik Analisis	Statistik Deskriptif	√			
	Deskriptif		√	√	√

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan di atas, maka penelitian tindakan kelas dengan metode pembelajaran aktif dengan metode pembelajaran *learning contract* terbukti dapat meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain. Sehingga penelitian tindakan kelas dengan implementasi metode

pembelajaran aktif tipe *learning contract* diprediksi juga dapat meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain siswa kelas X tata busana di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur karena siswa diharuskan untuk disiplin dalam menyelesaikan tugas mendesain dengan menerapkan prinsip desain sesuai dengan kontrak yang sudah disepakati, sehingga kompetensi penerapan prinsip desain juga akan terpenuhi.

### **C. Kerangka Berpikir**

Desain busana merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan kepada siswa kelas X semester genap pada program studi Tata Busana di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Pembuatan desain busana wanita, diperlukan sikap mandiri, disiplin dan tanggung jawab. Guru harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang optimal dengan menerapkan model maupun metode pembelajaran yang tepat. Karena berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru dan siswa.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan (80% siswa mencapai KKM), ketercapaian hasil belajar oleh siswa dapat dikatakan sempurna apabila memenuhi 3 aspek yang terdiri dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor yang penilaiannya dapat dilakukan pada saat proses belajar mengajar dan penilaian pada hasil belajar siswa.

Siswa kelas X tata busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur memiliki hasil belajar dari kompetensi desain busana baru mencapai 32% siswa yang

tuntas dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran desain busana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran, perjanjian guru dengan siswa tidak begitu kuat dalam hal pemberian tugas. Pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung menunda untuk mengumpulkan tugas, kurang mandiri, dan pasif.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran aktif menekankan pada keaktifan siswa, interaksi dan kerjasama dalam kelompok. Metode *learning contract* dirancang untuk menimbulkan kesadaran siswa untuk mengenali keyakinan mereka dan bertanya pada diri sendiri apakah mereka memiliki komitmen dalam mengerjakan tugas. *Learning contract* dapat meningkatkan kompetensi siswa, memberikan cara belajar baru bagi siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, serta mengetahui karakteristik belajar siswa.

Pada penelitian ini akan diterapkan pada materi praktek, hal ini karena metode ini sangat cocok dan mudah digunakan untuk materi-materi yang menuntut kerja psikomotorik. Metode ini memungkinkan siswa belajar lebih aktif, karena memberikan kesempatan mengembangkan diri, serta diharapkan mampu memecahkan masalah sendiri dengan mengerjakan prosedur dari awal hingga selesai.

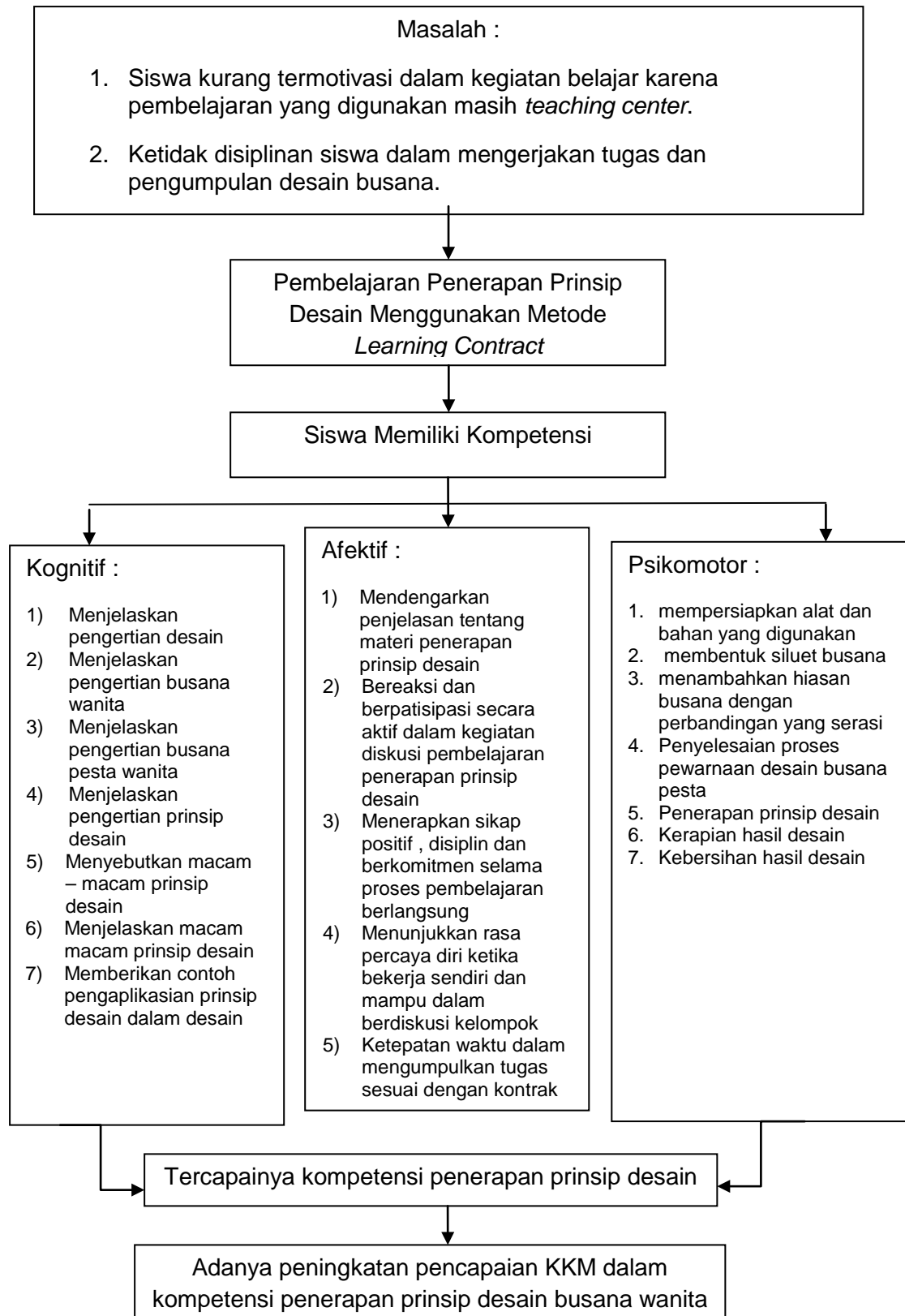
Pada tahapan metode *learning contract* siswa dituntut untuk membuat kontrak belajar dengan menyusun rencana studi mereka sendiri, mulai dari topik pembelajaran, tujuan belajar yang ingin dicapai siswa, keterampilan khusus, kegiatan belajar yang akan dilakukan, bukti pembelajaran, hingga tanggal penyerahan tugas. Hal ini akan berpengaruh pada kedisiplinan siswa, rasa

tanggung jawab atas pekerjaan mereka, dan merasa memiliki andil dalam kegiatan pembelajaran. Dengan implementasi metode *learning contract* diharapkan dapat membangun kesiapan belajar peserta didik dan kemampuan pemahaman peserta didik sehingga dapat mengaktifkan kesiapan belajar mereka. Dari tahapan-tahapan metode *learning contract* meningkatkan kompetensi siswa sehingga nantinya implementasi metode *learning contract* dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa pada mata pelajaran penerapan prinsip desain busana wanita.

Penerapan metode *Learning Contract* melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Menyiapkan materi pembuatan busana pesta wanita
2. Menyarankan siswa untuk berfikir cermat melalui rencana belajar
3. Meminta siswa untuk menulis kontrak belajar yang mencakup tujuan, pengetahuan khusus, aktifitas belajar, dan waktu penyerahan tugas.
4. Menemui dan meminta siswa untuk mengumpulkan kontrak belajar.





Gambar 1. Diagram Alur Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Penerapan metode *Learning Contract* dapat meningkatkan kompetensi belajar pada siswa kelas X tata busana di SMK Muhammadiyah I Borobudur”.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

###### **1. Pengertian penelitian tindakan kelas**

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu bentuk penelitian yang dilakukan di dalam kelas. PTK dilakukan oleh suatu kelompok atau gugus yang beranggotakan beberapa guru, satu guru inti atau senior, pembimbing atau instruktur, dan kepala sekolah sebagai ketua tim. Jumlah anggota gugus dapat lebih kecil, agar setiap anggota mempunyai peran dan tanggung jawab yang lebih besar dalam pelaksanaan PTK.

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan, pencermatan yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat di dalamnya (guru, siswa, kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi diri dan bertujuan untuk melakukan perbaikan di berbagai aspek pembelajaran.

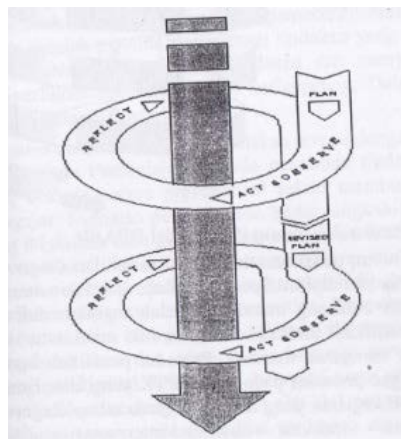
Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk: 1) meningkatkan mutu isi, proses, dan hasil pembelajaran di kelas/sekolah; 2) meningkatkan kemampuan dan sikap profesional guru/ kepala sekolah; 3) menumbuhkan budaya akademik sehingga tercipta sikap proaktif dalam perbaikan mutu pembelajaran/ sekolah.

Pada intinya PTK adalah jenis penelitian untuk mengetahui proses pembelajaran dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas yang urgen. Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah 1) meningkatkan mutu isi, proses, dan hasil pembelajaran di kelas/ sekolah; 2) meningkatkan kemampuan

dan sikap profesional guru/ kepala sekolah; 3) menumbuhkan budaya akademik sehingga tercipta sikap proaktif dalam perbaikan mutu pembelajaran/ sekolah. Dan pemberdayaan orang-orang yang terlibat (guru, siswa, kepala sekolah) melalui refleksi diri dalam penelitian tersebut sehingga hasil belajar siswa terus meningkat.

## 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Sebagai suatu penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada didalam kelas, menyebabkan terdapat beberapa model atau desain penelitian tindakan kelas yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis & Mc. Taggart, masing-masing terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act & observ*), dan refleksi (*reflect*). Tahap-tahap tersebut berlangsung secara berulang-ulang hingga tujuan penelitian tercapai.



Gambar 2. Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart

Peneliti akan melaksanakan penelitian dengan tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Empat tahapan tersebut akan dilaksanakan peneliti secara berulang hingga nilai kompetensi penerapan prinsip

desain siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur meningkat. Penjelasan alur tahapan penelitian tindakan kelas diatas adalah sebagai berikut :

### **1. Perencanaan (Plan)**

Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan identifikasi masalah-masalah pembelajaran. Termasuk juga dalam pembuatan instrument penelitian yang meliputi lembar observasi, menyiapkan silabus, membuat Rancangan Rencana Pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan tes pencapaian kompetensi dan metode pembelajaran.

### **2. Tindakan Dan Pengamatan (Action and Observation)**

Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran pembuatan desain busana wanita. Pelaksanaan tindakan harus dilaporkan secara kritis hasilnya. Peneliti bersama kolaborator, berperan untuk melakukan pengamatan pada jalannya pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, mencatat gejala- gejala yang tampak dalam pembelajaran.

### **3. Refleksi (Reflect)**

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Refleksi ini dilakukan dengan melalui diskusi antara peneliti dengan kolaborator. Refleksi ini dilakukan dalam rangka menemukan kekurangan ketika praktik pembelajaran yang dilakukan untuk mencari pemecahan maupun penguatan- penguatan terhadap pembelajaran yang masih dipandang kurang optimal. Tujuan dari refleksi adalah untuk menemukan perbaikan- perbaikan apa yang perlu dilakukan pada proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah I Borobudur yang beralamat di Borobudur, Magelang, Jawa tengah. Tepatnya siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Desain. Waktu penelitian adalah pada mata pelajaran Dasar Desain yang berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

## **C. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian / sample adalah pihak yang terlibat penuh serta cukup lama dan intensif menyatu dengan proses pelaksanaan penelitian. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 34 orang di SMK Muhammadiyah I Borobudur tahun ajaran 2017/2018.

## **D. Perancangan Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain pada mata pelajaran dasar desain di kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah I Borobudur. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Tindakan dilakukan secara kolaborasi oleh guru pengampu dan peneliti yang bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Adapun perancangan pelaksanaan sebagai berikut :

### **1. Perencanaan**

Langkah –langkah tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- a. Merancang instrumen sebagai pedoman observasi dalam pelaksanaan pembelajaran

- b. Merencanakan langkah- langkah pembelajaran serta materi yang akan diajarkan menggunakan metode *learning contract*. Peneliti mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan akan diisi oleh peneliti sebagai pengamat.

## 2. Tindakan dan observasi

Tahap tindakan dilaksanakan sebagaimana yang telah direncanakan. Tindakan ini dilakukan berdasarkan pada perencanaan yang telah dibuat. Perencanaan yang dibuat bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan –perubahan dalam pelaksanaannya. Tindakan dimulai dengan mengarahkan siswa pada pokok permasalahan agar siswa siap baik secara mental, emosional, maupun fisik untuk menerima pelajaran baru, dengan langkah- langkah sebagai berikut :

### a. Pendahuluan

- 1) Membuka pelajaran dengan salam dan doa
- 2) Memberikan gambaran atau apersepsi tentang materi penerapan prinsip desain
- 3) Menjelaskan pembelajaran menggunakan metode *Learning Contract*

### b. Kegiatan Inti

- 1) Guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 5 – 6 siswa
- 2) Guru membagi handout materi penerapan prinsip desain menyampaikan materi prinsip desain

- 3) Guru membagi jobsheet dan memberikan tugas membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain.
- 4) Guru melaksanakan metode pembelajaran *Learning Contract* dengan tahapan sebagai berikut :
  - a) Materi pembuatan busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain
  - b) Menyarankan siswa untuk berfikir cermat melalui rencana belajar
  - c) Meminta siswa untuk menulis kontrak belajar yang mencakup tujuan, pengetahuan khusus, aktivitas belajar, dan waktu penyerahan tugas
  - d) Menemui siswa dan meminta siswa mengumpulkan kontrak belajar.
- 5) Siswa mencipta desain busana pesta dengan menerapkan prinsip desain sesuai dengan instruksi.
- 6) Siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak belajar yang telah disepakati dan guru mengevaluasi.
- 7) Siswa bersama guru merangkum materi dan hasil dari pengamatan mendesain busana pesta dengan menerapkan prinsip- prinsip desain.

c. Penutup

Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan. Guru dan siswa mengadakan refleksi hasilnya. Kemudian siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran penerapan prinsip- prinsip desain



busana pesta untuk wanita. Tidak lupa guru memberikan dorongan serta motivasi pada siswa untuk terus belajar. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

### 3. Refleksi

Pada tahap refleksi ini untuk mengungkap hasil pengamatan, peneliti yang berkolaborasi dengan guru mengungkap hasil pengamatan selama proses belajar mengajar. Guru dan peneliti menemukan masalah dan membuat rancangan perbaikan guna memperbaiki pembelajaran disiklus selanjutnya. Kekurangan yang ditemui pada siklus sebelumnya digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan sebelumnya. Demikian seterusnya, sehingga siklus berikutnya akan berjalan lebih baik dari siklus sebelumnya.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara – cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Pengamatan

Pengamatan ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang dampak tindakan dalam aspek kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran, sehingga dapat diketahui apakah proses pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain busana siswa.

Dalam penelitian ini kerangka kerja observasi dilakukan secara berstruktur yaitu dengan menetapkan terlebih dahulu hal-hal yang perlu

diobservasi (membuat lembar panduan observasi pembelajaran aktif berbasis *Learning Contract*).

## 2. Tes uraian

Tes uraian disebut juga dengan *essay examination*, secara umum tes uraian adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain sejenis yang sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata kata dan bahasa sendiri.

Penelitian ini menggunakan tes uraian dengan 7 pertanyaan dimana setiap pertanyaan memiliki bobot yang berbeda.

## 3. Penilaian Unjuk kerja

Teknik ini digunakan untuk menyaring data mengenai dampak tindakan terhadap penerapan prinsip desain siswa, yaitu mencipta desain busana dengan memecahkan masalah penerapan prinsip desain busana dalam mata pelajaran dasar desain. Data ini diperoleh dengan menilai hasil tugas siswa secara individual setelah pembelajaran menggunakan metode *Learning Contract* dilaksanakan. Penilaian tugas dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan tugas mencipta desain busana kepada siswa dengan beberapa kriteria penilaian mencipta desain dalam penerapan prinsip desain.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Berdasarkan pendapat diatas instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial, selain itu dapat mempermudah dalam mengumpulkan data sehingga hasilnya lebih baik dan mudah diolah oleh peneliti. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Lembar observasi.

Lembar observasi terdiri dari panduan observasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan panduan observasi mengajar guru dalam pembelajaran penerapan prinsip desain dengan menggunakan metode *Learning Contract*.

**Tabel 3. Kisi-kisi instrument lembar observasi *learning contract***

Tahapan	Sub Indikator	Sumber Data
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan instrumen observasi</li> <li>2. Mempersiapkan perangkat pembelajaran</li> </ol>	Guru
Tindakan	<b>Pendahuluan</b>	
	1. Membuka pelajaran dengan salam dan doa	Guru
	2. Memberikan apersepsi tentang materi penerapan prinsip desain	Guru
	3. Menjelaskan pembelajaran <i>Learning Contract</i>	Guru
	<b>Kegiatan Inti</b>	
	1. Guru membagi siswa dalam kelompok 5 – 6 orang	Guru dan siswa
	2. Guru membagi handout dan menyampaikan materi penerapan prinsip desain	Guru dan siswa
	3. Guru membagi jobsheet dan memberikan tugas membuat desain busana pesta wanita	Guru dan siswa
	4. Guru melaksanakan metode <i>Learning Contract</i> : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memilih materi pembuatan busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain</li> <li>b. Menyarankan tiap siswa untuk berfikir cermat melalui rencana belajar</li> <li>c. Meminta siswa untuk menulis kontrak belajar</li> <li>d. Menemui siswa dan meminta siswa mengumpulkan kontrak belajar</li> </ol>	Guru dan siswa
	5. Siswa membuat busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain	Siswa
	6. Siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak belajar yang disepakati	Siswa
	7. Siswa dan guru merangkum materi yang telah dipelajari	Guru dan siswa
	<b>Penutup</b>	Guru
	1. Guru mengevaluasi pembelajaran dan motivasi	
	2. Guru menutup pelajaran dengan doa	Guru
Refleksi	Guru dan peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran siswa dalam mendesain busana pesta wanita	Guru

b. Lembar Penilaian afektif, kognitif, dan psikomotorik

Teknik ini digunakan untuk menyaring data mengenai dampak tindakan terhadap kompetensi belajar siswa, yaitu kemampuan dalam pembuatan desain busana dengan menerapkan prinsip desain. Data ini diperoleh dengan menilai hasil tugas siswa secara individual maka instrumen yang digunakan adalah lembar penelitian unjuk kerja. Tes unjuk kerja merupakan lembar penilaian untuk menilai kompetensi belajar siswa dalam pembuatan desain busana dengan menerapkan prinsip – prinsip desain.

**Tabel 4. Kisi Kisi Instrumen Pembuatan Desain Busana**

<b>Aspek Hasil Belajar</b>	<b>Sub Indikator</b>		<b>No. Item</b>
<b>Ranah Kognitif</b>	1) Menjelaskan pengertian desain		1
	2) Menjelaskan pengertian busana wanita		2
	3) Menjelaskan pengertian busana pesta wanita		3
	4) Menjelaskan pengertian prinsip desain		4
	5) Menyebutkan macam – macam prinsip desain		5
	6) Menjelaskan macam macam prinsip desain		6
	7) Memberikan contoh pengaplikasian prinsip desain dalam desain		7
<b>Ranah Afektif</b>	1) Mendengarkan penjelasan tentang materi penerapan prinsip desain 2) Bereaksi dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain 3) Menerapkan sikap positif , disiplin dan berkomitmen selama proses pembelajaran berlangsung 4) Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri dan mampu dalam berdiskusi kelompok 5) Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak yang disepakati		<b>Kognitif</b>
<b>Ranah Psikomotor</b>	PERSIAPAN	d) mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan mencakup pensil 2B, penghapus, rautan, pensil warna, dan kertas gambar ukuran A3	<b>Afektif</b>
	PROSES	e) mengutip proporsi dan membentuk siluet busana	
		f) menggambar bagian busana dengan menerapkan prinsip busana	
		g) menambahkan hiasan busana dengan perbandingan yang serasi	
		h) Penyelesaian proses pewarnaan desain busana pesta	
	HASIL	i) Penerapan prinsip desain <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip desain harmoni</li> <li>• Prinsip desain proporsi</li> <li>• Prinsip desain keseimbangan</li> <li>• Prinsip desain irama</li> <li>• Prinsip desain pusat perhatian</li> </ul>	
		j) Kebersihan hasil desain	
		k) Kerapian hasil desain	
			<b>Psikomotorik</b>

## Petunjuk Penyelesaian

Skor siswa diperoleh dengan menjumlah semua aspek penilaian, terdiri dari 3 indikator, yaitu ranah kognitif memiliki 7 butir klarifikasi yang memiliki prosentase 30%, ranah afektif memiliki 5 butir klarifikasi yang memiliki prosentase 10%, dan ranah psikomotor memiliki 4 klarifikasi yang memiliki prosentase 60%. Penilaian skor pada tiap butir klasifikasi indikator ini menggunakan skala ordinal dengan empat tingkatan, yaitu: 4, 3, 2 dan 1. Cara menghitungnya dengan merubah desimal menjadi persen (%).

$$S = \frac{I_1 + I_2 + I_3}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

S = Skor

$I_1$  = Indikator 1

$I_2$  = Indikator 2

$I_3$  = Indikator 3

## 3. Pengujian Instrumen Penelitian

### a. Uji Validitas Instrumen

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Validasi isi adalah validasi yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrumen dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan atau deskripsi masalah yang akan diteliti. Validasi konstruk yaitu instrumen dikonstruksikan berdasarkan aspek aspek yang akan diukur dilandaskan teori yang relevan, kemudian

dikonsultasikan dengan ahli (*judgment expert*). Validitas konstruk ini dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang disusun dan meminta pertimbangan dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah item tersebut mewakili apa yang hendak diukur. Kriteria pemilihan *judgment expert* dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain:

1) *Judgment Expert* Bidang Metode Pembelajaran

- a) Dosen Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b) Guru mata pelajaran dasar desain SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

2) *Judgment Expert* Bidang Materi Pembelajaran

- a) Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Busana Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b) Guru mata pelajaran dasar desain SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

**b. Uji Reliabilitas Instrumen**

Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu mengetahui ukuran yang relative tetap meskipun dilakukan berulang kali. Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajekan atau ketetapan hasil pengukuran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian mencipta desain busana dengan menerapkan prinsip desain. Untuk mengukur reliabilitas instrument tersebut digunakan *internal consistency* dengan rumus koefisien reliabilitas *Alfa Combach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right\}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrument



$k$  = mean kuadrat antara subyek

$\sum ab^2$  = mean kuadrat kesalahan

$\sigma^2_t$  = varians total

Selanjutnya berdasarkan perhitungan reliabilitas yang diperoleh maka dapat diinterpretasikan  $r$  adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Interpretasi  $r$  dengan rumus alpha combach,

Besarnya Nilai $r$	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 – 0,799	Tinggi
Antara 0,400 – 0,559	Sedang
Antara 0,200 – 0,399	Rendah
Antara 0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Uji reliabilitas instrument pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS for windows. Dari hasil uji reliabilitas untuk lembar penilaian kompetensi penerapan prinsip desain menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,634. Hal ini jika dilihat dari tabel interpretasi diatas, lembar penilaian kreativitas mencipta desain busana berada pada rentang nilai 0,600 – 0,799 yang berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan untuk memastikan adanya peningkatan pembuatan desain busana dengan menerapkan prinsip desain

melalui pendekatan pembelajaran aktif berbasis *Learning Contract* dalam mata pelajaran dasar desain di SMK Muhammadiyah I Borobudur adalah berupa data kuantitatif yakni data yang dikumpulkan berupa angka yang diketahui melalui hasil dari perhitungan rata-rata dan hasil presentase. Penggunaan presentase terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisa hasil penelitian. Maka dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Adapun teknik analisis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

### **1. Analisis Data kompetensi siswa**

Teknik analisis data adalah proses mencari jawaban atas pertanyaan peneliti tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Teknik analisis data yang digunakan untuk memastikan adanya peningkatan kompetensi penerapan prinsip desain dengan mengimplementasi metode pembelajaran aktif berbasis *Learning Contract* di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur adalah berupa data kuantitatif. Data kuantitatif yakni data yang dikumpulkan berupa angka. Maka dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan presentase.

Pengolahan data kompetensi belajar dilakukan dengan membuat suatu distribusi dan selanjutnya mencari besarnya indeks tendensi sentral suatu distribusi. Penilaian akhir kompetensi penerapan prinsip desain meliputi nilai kognitif sebesar 30%, afektif sebesar 10%, dan psikomotorik sebesar 60%. Indeks tendensi yang sering digunakan adalah nilai rata-rata atau mean (M), nilai tengah atau median (Me), nilai yang sering muncul atau modus (Mo), dan simpangan baku (*Strandard Deviations*). Berdasarkan pada distribusi nilai maka

dapat dibuat suatu interpretasi tentang pencapaian hasil belajar teknik sulaman aplikasi siswa.

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban penelitian atau tentang permasalahan yang dirumuskan sebelumnya. Analisis data penelitian ini menggunakan pendekatan presentase. Penggunaan presentase terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisa hasil penelitian. Adapun rumus data presentase adalah sebagai berikut:

$$P : \frac{f}{N} \times 100 \%$$

dimana,

P = angka kompetensi

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = number of case (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

Berdasarkan hasil yang diperoleh kemudian dilakukan interpretasi penilaian kompetensi siswa dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal.

Interpretasi yang dipergunakan dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)**

Angka	KKM
$\geq 70$	Tuntas
$\leq 69$	Belum Tuntas

Penjelasan di atas yakni jika hasil belajar siswa  $\leq 70$  maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut belum mencapai standar KKM dengan kategori belum tuntas. Penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil apabila telah terjadi perubahan ke arah perbaikan dalam proses maupun hasil pembelajaran. Suatu

pembelajaran dikatakan efektif apabila lebih dari 80% siswa telah mencapai ketuntasan belajar .

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. HASIL PENELITIAN**

##### **1. Pelaksanaan Pembelajaran Penerapan Kompetensi Prinsip Desain di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur**

###### **a. Pra Siklus**

Pada pelaksanaan kegiatan pra siklus, pembelajaran dilakukan oleh guru tanpa berkolaborasi dengan peneliti. Dalam perencanaan ini, guru mengadakan pembelajaran penerapan prinsip desain. Pada tahap pra siklus peneliti menyiapkan lembar observasi untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar serta penilaian terhadap kompetensi siswa dalam menerapkan prinsip desain. Pengamatan pada pra siklus dilakukan terhadap dua aspek yaitu dari segi proses dan hasil, dari segi proses dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dari segi hasil dilihat dari hasil pengetahuan (kognitif), penilaian afektif dan perbuatan (psikomotor) dalam menerapkan prinsip desain. Berikut hasil dari kondisi awal kelas atau kondisi sebelum dilakukan tindakan

Hasil pengamatan proses pembelajaran menerapkan prinsip desain pada tahapan pra siklus terdiri dari hasil pengamatan pembelajaran pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Hasil Pengamatan Kegiatan Pendahuluan guru pertama-tama mengucapkan salam pembuka dan siswa menjawab salam dengan seksama. Setelah itu guru melakukan apresepasi atau mengkaitkan pembelajaran hari ini dengan pembelajaran sebelumnya. Pada saat guru sedang menjelaskan terlihat beberapa siswa kurang fokus terhadap penjelasan guru. Selanjutnya guru

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan, pada kegiatan tersebut tidak ada siswa yang aktif bertanya, hal tersebut menunjukkan siswa kurang termotivasi dan kurang mengerti materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti guru langsung melakukan demonstrasi proses pembuatan desain dengan menerapkan prinsip desain sedangkan siswa menyimak lembar fotocopi handout materi penerapan prinsip desain. Pada saat guru mendemonstrasikan terlihat beberapa siswa tidak memperhatikan, beberapa siswa juga terlihat kebingungan karena harus menyimak dan memperhatikan penjelasan dari guru. Setelah guru selesai mendemonstrasikan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dan tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan, hal tersebut menunjukkan siswa pasif dan kurang adanya dorongan motivasi dari guru. Kegiatan selanjutnya adalah siswa membuat desain dengan menerapkan prinsip desain, sebelum kegiatan tersebut guru membagi anggota kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 siswa berdasarkan tempat duduk siswa. Pada saat siswa melakukan kegiatan pembuatan desain terlihat siswa kurang bersemangat mengerjakan tugas dan siswa mengalami kesulitan saat membuat desain diantaranya siswa kesulitan untuk menerapkan prinsip – prinsip desain kedalam gambar. Siswa mengalami kesulitan namun siswa tetap pasif dan tidak mau bertanya kepada guru. Selain hal tersebut beberapa siswa malas untuk mengerjakan karena tidak adanya dorongan dan batas waktu pengumpulan tugas, sehingga beberapa siswa menunda untuk mengerjakan. Pada kegiatan penutup guru mengevaluasi kegiatan membuat desain busana dengan menerapkan prinsip desain selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan salam.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, menunjukan strategi Lemahnya strategi pembelajaran mengakibatkan sikap siswa yang masih ragu ragu untuk mengemukakan pendapatnya di muka kelas, sehingga suasana pembelajaran cenderung pasif dan kurang adanya dorongan dari guru. Teknik penyampaian materi masih didominasi dengan penyampaian *teaching center*. Pada metode ini guru berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan saat membuat desain dengan menerapkan prinsip desain. Belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif juga terlihat dari perilaku siswa cenderung bermalas-malasan dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal sehingga kompetensi siswa masih rendah.

#### **b. Siklus I**

Pelaksanaan tindakan siklus 1 ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan (@ 3 x 45 menit). Tindakan siklus ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 11 September 2017 di kelas X tata busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Setiap hasil pelaksanaan siklus menghasilkan perencanaan, tindakan pengamatan dan refleksi.

Adapun hasil pelaksanaan pembelajaran penerapan prinsip desain menggunakan metode *Learning Contract* adalah sebagai berikut:

##### **1) Perencanaan**

Pada proses perencanaan pada pelaksanaan tindakan, peneliti menghasilkan hal-hal yang digunakan pada proses tindakan yaitu sebagai berikut:

- a) Menghasilkan materi yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan.

Materi yang digunakan adalah membuat desain busana wanita dengan menerapkan prinsip desain.

- b) Menghasilkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP.
- c) Menghasilkan media pembelajaran berupa handout dan jobsheet.
- d) Menghasilkan instrumen penelitian berupa instrumen lembar observasi yang digunakan untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian tugas mengukur kompetensi siswa.

## 2) Tindakan dan Observasi

Pada tahap tindakan dilaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan yaitu menerapkan pembelajaran dengan implementasi model *learning contract*. Tindakan ini dilaksanakan berdasarkan pada perencanaan yang telah dibuat. Perencanaan yang dibuat bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya, langkah-langkah tindakan sebagai berikut:

### a) Pendahuluan

- (1) Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi siswa.

Siswa siap mengikuti mata pelajaran dasar desain.

- (2) Guru menghubungkan materi pelajaran saat ini dengan materi penerapan prinsip desain sebelumnya (apersepsi).

- (3) Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan metode *Learning Contract*.



b) Kegiatan Inti

- (1) Guru membagi siswa kedalam kelompok masing masing 5 – 6 kelompok
- (2) Guru membagi handout materi penerapan prinsip desain dan menyampaikan materi penerapan prinsip desain
- (3) Guru membagi jobsheet dan memberikan tugas membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain
- (4) Guru melaksanakan metode pembelajaran *Learning Contract* dengan tahapan :
  - (a) Materi pembuatan desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain
  - (b) Menyarankan siswa untuk berfikir cermat melalui rencana belajar
  - (c) Meminta siswa untuk menulis kontrak belajar yang mencakup tujuan, pengetahuan khusus, aktivitas belajar, dan waktu penyerahan tugas
  - (d) Menemui siswa dan meminta siswa mengumpulkan kontrak belajar.
- (5) Siswa membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain
- (6) Siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak belajar yang telah disepakati dan guru mengevaluasi
- (7) Guru bersama siswa merangkum hasil pembelajaran mendesain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain.

c) Penutup

- (1) Guru memberikan evaluasi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- (2) Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya.
- (3) Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.

3) Refleksi

Adapun kekurangan yang dihadapi pada siklus I antara lain masih ada yang belum terlaksana secara maksimal yaitu :

- a) Siswa tidak aktif dalam mengemukakan pendapat di depan kelas.
- b) Siswa belum terbiasa menggunakan metode pembelajaran *Learning Contract* sehingga siswa masih kebingungan untuk menyusun kontrak belajar.
- c) Waktu pembelajaran banyak tersita untuk membuat kontrak belajar dan waktu untuk mengerjakan tugas desain busana tidak banyak sehingga hasil kompetensi desain busana menjadi tidak maksimal
- d) Siswa belum dapat bekerjasama secara optimal, dan hanya sebagian siswa dalam kelompok yang bekerja aktif pada proses pembelajaran.
- e) Interaksi antara siswa dengan guru dalam menjawab pertanyaan belum maksimal, dikarekan siswa terbiasa hanya memperhatikan penjelasan guru, tidak menjelaskan kembali atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Rencana perbaikan yaitu, peneliti melakukan pemantauan pada masing-masing siswa agar tetap berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada

tahapan sebelum membuat desain guru membagi tugas tugas siswa dalam kelompok agar siswa dapat berdiskusi. Guru menginstruksikan setiap siswa wajib mengikuti langkah langkah membuat desain tahap demi tahap sesuai langkah langkah dan sesuai instruksi guru. Sebelum setiap siswa melakukan praktek, siswa diwajibkan mempelajari dengan detail bagian proses yang menjadi tugas siswa dalam kelompok agar saat proses pelaksanaan praktek siswa dapat mempraktekan dengan tepat. Ketua kelompok mempunyai tugas untuk mengawasi, dan memberi arahan anggota untuk mengerjakan desain sesuai dengan kontrak yang disepakati. Ketua kelompok merupakan siswa dengan nilai kompetensi terbaik pada pembelajaran sebelumnya. Pada kegiatan membuat desain busana guru menginstruksikan langkah mengutip proporsi, kemudian merapikan kembali proporsi yang sudah dibuat, dan siswa mengikutinya sesuai apa yang diinstruksikan oleh guru. Semua kelompok melakukan langkah yang sama sesuai instruksi, tetapi siswa tetap harus berfikir sendiri bagaimana proses membuat desain dengan menerapkan prinsip desain, dan guru bertugas memandu proses membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain dan membimbing siswa pada proses pembelajaran berlangsung apabila siswa mengalami kesulitan atau kesalahan.

Langkah pembagian tugas ini diharapkan terjalin kerjasama kelompok yang baik, semua siswa aktif pada proses pembelajaran, siswa dapat mengerti materi sesuai tujuan pembelajaran, dan waktu dapat dikelola dengan baik sesuai dengan perencanaan.

### c. Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan (@ 3 x 45 menit). Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 13 September 2017. Setiap hasil pelaksanaan siklus menghasilkan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Adapun hasil pelaksanaan pembelajaran penerapan prinsip desain menggunakan metode *Learning Contract* adalah sebagai berikut:

#### 1) Perencanaan

Pada proses perencanaan siklus II, peneliti menghasilkan hal-hal yang digunakan pada proses tindakan yaitu sebagai berikut:

- a) Materi yang digunakan masih menggunakan handout siklus I
- b) Menghasilkan lembar observasi

#### 2) Tindakan dan Observasi

Pada tahap tindakan dilaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan yaitu menerapkan pembelajaran dengan metode *learning contract*. Tindakan ini dilaksanakan berdasarkan pada perencanaan yang telah dibuat. Perencanaan yang dibuat bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya, langkah-langkah tindakan sebagai berikut:

##### a) Pendahuluan

- (1) Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi siswa.

Siswa siap mengikuti mata pelajaran dasar desain.

- (2) Guru menghubungkan materi pelajaran saat ini dengan materi penerapan prinsip desain sebelumnya (apersepsi).

- (3) Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan metode *Learning Contract*, serta memberikan reward bagi siswa yang mempunyai nilai tertinggi pada pembelajaran sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru membagi siswa kedalam kelompok masing masing 5 – 6 kelompok
- (2) Guru membagi handout materi penerapan prinsip desain dan menyampaikan materi penerapan prinsip desain
- (3) Guru membagi jobsheet dan memberikan tugas membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain
- (4) Guru melaksanakan metode pembelajaran *Learning Contract* dengan tahapan :
  - (a) Materi pembuatan desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain
  - (b) Menyarankan siswa untuk berfikir cermat melalui rencana belajar
  - (c) Meminta siswa untuk menulis kontrak belajar yang mencakup tujuan, pengetahuan khusus, aktivitas belajar, dan waktu penyerahan tugas
  - (d) Menemui siswa dan meminta siswa mengumpulkan kontrak belajar.
- (5) Siswa membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain
- (6) Siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak belajar yang telah disepakati dan guru mengevaluasi

- (7) Guru bersama siswa merangkum hasil pembelajaran mendesain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain

c) Penutup

- (1) Guru memberikan evaluasi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- (2) Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya.
- (3) Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.

3) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II terlihat bahwa penerapan metode *Learning Contract* dapat meningkatkan kompetensi siswa. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dari 34 siswa lebih dari 80% sudah mencapai nilai ketuntasan minimal. Maka peneliti berkolaborasi dengan guru sepakat untuk menghentikan penelitian.

## **2. Peningkatan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur**

### **a. Pra Siklus**

Penilaian peningkatan kompetensi membuat desain dengan menerapkan prinsip desain dalam ketercapaian KKM yaitu 70 meliputi kognitif (30%), afektif (10%), psikomotor (60%) pada kelas, jadi siswa harus memperoleh nilai  $\geq 70$  untuk bisa dikatakan mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil kompetensi siswa pada pembelajaran membuat desain dengan menerapkan prinsip desain pada pra siklus dilakukan oleh guru. Berikut data nilai siswa dalam membuat desain dengan menerapkan prinsip desain :

**Tabel 11. Data Nilai Kompetensi Siswa Pra Siklus**

NO	NAMA	NILAI			JUMLAH	NILAI AKHIR	KRITERIA
		K	A	P			
1	AMANDA PRAMUDIAANTI	77,5	60	71,75	72,3	72	TUNTAS
2	AMELIA	60	65	72,875	68,225	68	BELUM TUNTAS
3	ARISMA ARIFATUL JANNAH	77,5	60	72	72,45	72	TUNTAS
4	ARUMI MEWA ASSYAFFA	77,5	70	74,75	75,1	75	TUNTAS
5	DESWITA MAHARANI	70	65	70,625	69,875	70	TUNTAS
6	DEVI PUSPITA D	60	60	70,875	66,525	67	BELUM TUNTAS
7	DEVIANA MEILANI	57,5	65	69,25	65,3	65	BELUM TUNTAS
8	DEVITRA INDAH SARI	75	70	77,75	76,15	76	TUNTAS
9	DWI NURYATI UTAMI	70	60	66,5	66,9	67	BELUM TUNTAS
10	EKA WULAN DHARI	70	65	67,875	68,225	68	BELUM TUNTAS
11	EMA KHOFIFA	72,5	70	63,5	66,85	66	BELUM TUNTAS
12	ENI PUJI LESTARI	77,5	60	53,875	61,575	62	BELUM TUNTAS
13	ERIKA NOVIANA	72,5	70	66,5	68,65	69	BELUM TUNTAS
14	EVITA NUR AZIZAH	72,5	60	66,5	67,65	68	BELUM TUNTAS
15	HENI DYAH FATMAWATI	80	60	58	64,8	65	BELUM TUNTAS
16	HENI RULIHANA	70	60	58,25	61,95	62	BELUM TUNTAS
17	IKA BUDIYANTI	80	65	66,75	70,55	71	TUNTAS
18	IMANG PUJI ASTUTIK	72,5	55	65,375	66,475	66	BELUM TUNTAS
19	IRMA KURNIA HANDAYANI	65	60	62,375	62,925	63	BELUM TUNTAS
20	KRISNA RISKI SYAHARANI	77,5	65	66,5	69,65	70	TUNTAS
21	LINDA NUR AFNI	72,5	60	69,25	69,3	69	BELUM TUNTAS
22	NGINDY TRI ASTUTI	80	65	65,125	69,575	70	TUNTAS
23	NUR ANA	67,5	70	66,5	67,15	67	BELUM TUNTAS
24	NURMA DESWITA	77,5	65	59,375	65,375	65	BELUM TUNTAS
25	RIFATUL SOLEKHAH	77,5	60	68,125	70,125	70	TUNTAS
26	RIRIN NGAISAH	72,5	65	55,25	61,4	61	BELUM TUNTAS
27	RISMAWATI	77,5	60	67,375	69,675	70	TUNTAS
28	ROESMAWATI	77,5	60	62,625	66,825	67	BELUM TUNTAS
29	SARI RAHMAWATI	80	60	64,875	68,925	69	BELUM TUNTAS
30	SEPTINA KRISMIYATI	75	60	58	63,3	63	BELUM TUNTAS
31	SITI MUNASIFAH	65	60	63,5	63,6	67	BELUM TUNTAS
32	SITI MUSYAROFAH	72,5	60	59,125	63,225	63	BELUM TUNTAS
33	TUTI NUR ALFIAH	75	60	65,125	67,575	68	BELUM TUNTAS
34	UMI NAZILA	77,5	70	67,875	70,975	71	TUNTAS
Jumlah						2302	
Mean						67,70	
Median						68	
Modus						70	

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 34 siswa hanya 11 yang sudah mencapai nilai standar kompetensi. Rata-rata (*Mean*) Penilaian pra siklus yang mampu dicapai oleh 34 siswa adalah 67,70 dengan nilai tengah (*median*) yaitu 68, dan nilai yang sering muncul (*modus*) adalah 70. Hasil penilaian pra tindakan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Kategori penilaian kompetensi siswa membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain pada pra siklus dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

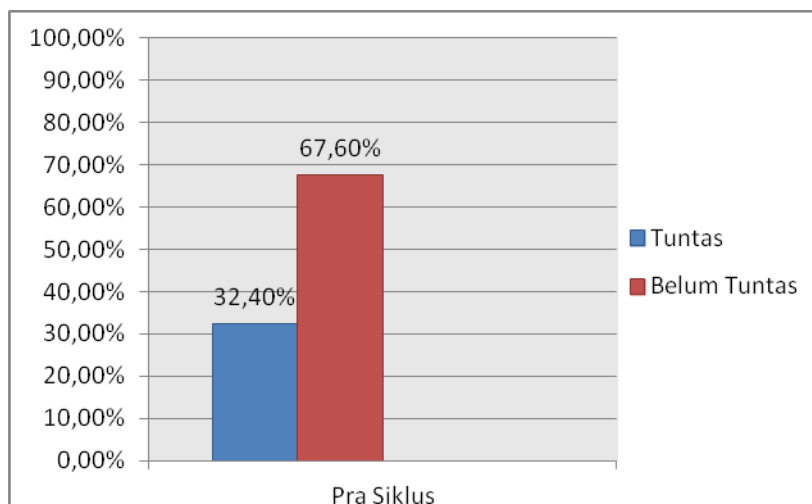
**Tabel 9. Kategori penilaian Pra Siklus**

Skor	Kategori	Pra Siklus	
		Jumlah Siswa	(%)
<70	Belum Tuntas	23	67,6%
70 – 100	Tuntas	11	32,4%
<b>Total</b>		<b>34</b>	<b>100%</b>

Data tersebut menunjukkan nilai kompetensi siswa dalam pembelajaran membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain dengan kategori tuntas sebanyak 11 siswa atau 32,4 % dan 23 siswa dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran 67,6% dalam kategori belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil kompetensi siswa dalam pembelajaran membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain masih rendah karena sebagian besar (kurang dari 80%) siswa belum mencapai KKM.

Agar lebih memudahkan memahami data peningkatan kompetensi penerapan prinsip desain pada pra siklus dapat disajikan dalam bentuk grafik batang (histogram) berikut ini:





Gambar 3. diagram pra siklus

Berdasarkan hasil kompetensi siswa, diketahui pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain masih rendah. ditunjukkan dengan nilai pengetahuan tentang materi penerapan prinsip desain, penjelasan pengertian desain, penjelasan pengertian busana wanita, penjelasan pengertian busana pesta wanita, penjelasan pengertian prinsip desain, menjelaskan macam- macam prinsip desain, memberikan contoh penerapan prinsip desain dalam desain.

Selain nilai pengetahuan siswa, dalam membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain masih rendah ditunjukkan siswa masih belum memperhatikan dalam mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Dalam proses pembuatan desain busana wanita dengan menerapkan prinsip desain, siswa belum memahami prinsip desain yang harus dituangkan dalam desain, siswa belum menentukan siluet busana yang cocok untuk busana pesta, dalam teknik pewarnaan siswa belum menerapkan teknik pewarnaan yang baik, pewarnaan tidak memperhatikan gelap terangnya, teknik pewarnaan masih dua arah, sehingga hasil kurang rapi. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan

dalam menerapkan prinsip desain kedalam pembuatan busana pesta wanita, sebagian besar siswa hanya menggunakan prinsip keseimbangan saja. Siswa juga kurang memperhatikan bahan busana dan tekstur bahan yang digunakan. Untuk hasil desain juga kurang baik terlihat kertas gambar kurang bersih, siswa terlalu tebal dalam menggores desain awal sehingga sulit dihapus.

Data sikap siswa juga menunjukkan nilai sikap siswa masih rendah, berdasarkan data tersebut diketahui pada proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan, kurang disiplin, siswa kurang aktif pada proses pembelajaran, siswa kurang dapat menjaga kerapian dan keberhasilan tempat kerja, dan siswa kurang percaya diri terlihat siswa masih melihat pekerjaan teman atau kelompok lain, selain itu ketidak disiplin siswa dalam mengumpulkan tugas.

Rendahnya kompetensi penerapan prinsip desain menjadi dasar untuk meningkatkan pembelajaran dengan diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik, membuat siswa aktif, mudah dipahami, membuat siswa memiliki peran dalam tugasnya, tidak membosankan, meningkatkan kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas dan dapat meningkatkan kompetensi siswa.

Berdasarkan penjelasan dan hasil dari observasi di atas, peneliti dan guru sepakat untuk memilih metode pembelajaran *Learning Contract*. Metode ini dirancang untuk mendorong siswa untuk lebih aktif dan lebih tepat waktu dalam mengumpulkan tugas. Artinya dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dan dituntut untuk tepat waktu dalam mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Dengan demikian siswa akan lebih terlatih untuk selalu menggunakan keterampilan

pengetahuannya, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar mereka akan tertanam dalam jangka waktu yang lama.

Dalam proses belajarnya siswa dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok dengan kemampuan anggota yang berbeda-beda. Hal ini dapat membantu siswa dengan kemampuan rendah dapat menerima materi yang diajarkan dengan bantuan teman yang mempunyai kemampuan lebih tinggi. Setiap kelompok akan berlomba menjadi kelompok dengan hasil yang lebih baik agar mendapatkan hadiah yang telah disediakan sehingga siswa dituntut untuk dapat bekerjasama antar anggota kelompok lain, dengan demikian siswa akan terlatih untuk berkompetisi, rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi baik dengan teman maupun guru, dapat bekerjasama dengan orang lain dan belajar menghargai pendapat orang lain, sehingga partisipasi siswa meningkat, siswa tidak ragu-ragu dalam mengemukakan pendapat, suasana kelas lebih aktif, meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pengumpulan tugas sehingga diharapkan melalui metode *Learning Contract* ini dapat meningkatkan kompetensi membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain pada mata pelajaran dasar desain di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

## **b. Siklus I**

Meskipun dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Learning Contract* masih terdapat kekurangan, namun terlihat adanya respon baik terhadap metode pembelajaran ini. Penilaian kompetensi membuat desain busana wanita dengan menerapkan prinsip desain dalam ketercapaian KKM yaitu 70 meliputi kognitif (30%), afektif (10%), psikomotor (60%) pada kelas yang diberi tindakan, jadi siswa harus memperoleh nilai  $\geq 70$  untuk bisa dikatakan mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Berikut data nilai kompetensi siswa dalam membuat desain busana wanita dengan menerapkan prinsip desain pada siklus I.

**Tabel . Nilai Kompetensi Siswa Dalam Menerapkan Prinsip Desain Pada Siklus I**

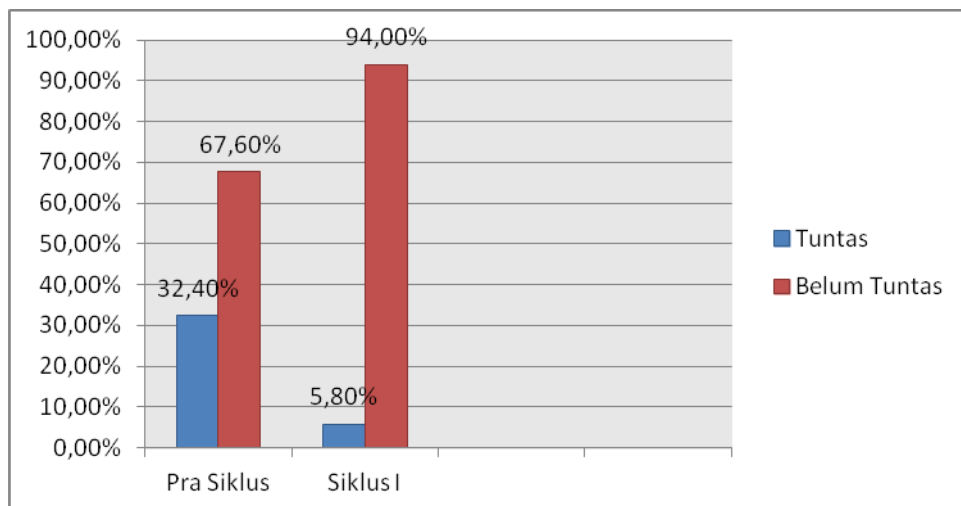
NO	NAMA	NILAI			JUMLAH	NILAI AKHIR	KRITERIA
		K	A	P			
1	AMANDA PRAMUDIAANTI	67,5	50	60,75	61,7	61	BELUM TUNTAS
2	AMELIA	57,5	60	62,125	60,525	61	BELUM TUNTAS
3	ARISMA ARIFATUL JANNAH	52,5	70	61,5	59,65	60	BELUM TUNTAS
4	ARUMI MEWA ASSYAFFA	52,5	65	59,375	57,875	58	BELUM TUNTAS
5	DESWITA MAHARANI	57,5	55	53,25	54,7	55	BELUM TUNTAS
6	DEVI PUSPITA D	55	60	54,875	55,425	56	BELUM TUNTAS
7	DEVIANA MEILANI	60	65	53,625	56,675	57	BELUM TUNTAS
8	DEVITRA INDAH SARI	75	65	53,5	61,1	61	BELUM TUNTAS
9	DWI NURYATI UTAMI	52,5	50	51,25	51,5	52	BELUM TUNTAS
10	EKA WULAN DHARI	50	65	50,5	51,8	52	BELUM TUNTAS
11	EMA KHOFIFA	62,5	65	53	57,05	57	BELUM TUNTAS
12	ENI PUJI LESTARI	62,5	55	50,5	54,55	55	BELUM TUNTAS
13	ERIKA NOVIANA	57,5	70	54,625	57,025	57	BELUM TUNTAS
14	EVITA NUR AZIZAH	57,5	50	59	57,65	58	BELUM TUNTAS
15	HENI DYAH FATMAWATI	70	45	54,625	58,275	58	BELUM TUNTAS
16	HENI RULIHANA	60	50	55	56	56	BELUM TUNTAS
17	IKA BUDIYANTI	50	60	66,75	61,05	61	BELUM TUNTAS
18	IMANG PUJI ASTUTIK	57,5	55	57,875	57,475	57	BELUM TUNTAS
19	IRMA KURNIA HANDAYANI	52,5	55	60,125	57,325	57	BELUM TUNTAS
20	KRISNA RISKI SYAHARANI	62,5	45	46,875	51,375	51	BELUM TUNTAS
21	LINDA NUR AFNI	62,5	60	55,75	58,2	58	BELUM TUNTAS
22	NGINDY TRI ASTUTI	50	55	51,625	51,475	51	BELUM TUNTAS
23	NUR ANA	50	65	58,75	56,75	57	BELUM TUNTAS
24	NURMA DESWITA	57,5	50	50,25	52,4	52	BELUM TUNTAS
25	RIFATUL SOLEKHAH	57,5	50	60,125	58,325	58	BELUM TUNTAS
26	RIRIN NGAISAH	62,5	55	54	56,65	57	BELUM TUNTAS
27	RISMAWATI	67,5	60	60,125	69,89	70	TUNTAS
28	ROESMAWATI	60	55	59,875	59,425	60	BELUM TUNTAS
29	SARI RAHMAWATI	75	60	70,375	70,725	71	TUNTAS
30	SEPTINA KRISMIYATI	47,5	60	51,875	51,375	51	BELUM TUNTAS
31	SITI MUNASIFAH	55	55	58,5	57,1	57	BELUM TUNTAS
32	SITI MUSYAROFAH	57,5	50	53,25	54,2	54	BELUM TUNTAS
33	TUTI NUR ALFIAH	62,5	45	57,125	57,525	58	BELUM TUNTAS
34	UMI NAZILA	60	60	61,75	61,05	61	BELUM TUNTAS
Jumlah						1955	
Mean						57,26	
Median						57	
Modus						57	

Berdasarkan tabel di atas Rata-rata (Mean) penilaian siklus I yang mampu dicapai oleh 34 siswa 57,26 dengan nilai tengah (median) yaitu 57 dan nilai yang sering muncul (modus) adalah 57. Penilaian kompetensi membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain pada siklus I dapat dikategorikan sesuai dengan ketuntasan minimal sebagai berikut :

**Tabel 11. Kategori Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Siklus I**

Skor	Kategori	Siklus I	
		Jumlah Siswa	(%)
< 70	Belum Tuntas	32	94,2%
70 – 100	Tuntas	2	5,8%
<b>Total</b>		<b>34</b>	<b>100%</b>

Jumlah siswa yang belum tuntas menjadi 32 siswa dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *learning contract*. Agar lebih memudahkan memahami kompetensi penerapan prinsip desain pada siklus I dapat disajikan dalam bentuk grafik batang (histogram) berikut ini:



**Gambar 4. Grafik Peningkatan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Siswa Pra Siklus ke Siklus I**

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I terlihat bahwa penerapan metode *Learning Contract* belum meningkatkan kompetensi siswa. Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik walaupun masih ada banyak kekurangan, dan 80% dari 34 siswa belum dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal, Maka peneliti berkolaborasi dengan guru sepakat untuk melanjutkan penelitian pada siklus kedua pada materi membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain menggunakan metode *Learning Contract* dengan mengadakan perbaikan pada siklus II.

#### **c. Siklus II**

Hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain pada siklus II meliputi penilaian pengetahuan / kognitif (30%), afektif (10%), dan penilaian perbuatan / psikomotor (60%). Berikut data nilai siswa pada siklus II:

**Tabel 12. Nilai Kompetensi Siswa Dalam Membuat Desain Busana Wanita Pada Siklus II**

NO	NAMA	NILAI			JUMLAH	NILAI AKHIR	KRITERIA
		K	A	P			
1	AMANDA PRAMUDIAANTI	85	80	77,8	80,15	80	TUNTAS
2	AMELIA	87,5	75	73,4	77,775	78	TUNTAS
3	ARISMA ARIFATUL JANNAH	75	75	67,9	70,725	71	TUNTAS
4	ARUMI MEWA ASSYAFFA	67,5	75	75	72,75	73	TUNTAS
5	DESWITA MAHARANI	82,5	75	77,8	78,9	79	TUNTAS
6	DEVI PUSPITA D	80	70	75,3	76,15	76	TUNTAS
7	DEVIANA MEILANI	80	80	76,1	77,675	78	TUNTAS
8	DEVITRA INDAH SARI	77,5	75	76,4	76,575	77	TUNTAS
9	DWI NURYATI UTAMI	77,5	65	73,9	74,075	74	TUNTAS
10	EKA WULAN DHARI	75	85	70,6	73,375	74	TUNTAS
11	EMA KHOFIFA	72,5	80	66,5	69,65	70	TUNTAS
12	ENI PUJI LESTARI	77,5	70	75	75,25	75	TUNTAS
13	ERIKA NOVIANA	77,5	75	69,3	72,3	72	TUNTAS
14	EVITA NUR AZIZAH	65	65	72,5	69	69	BELUM TUNTAS
15	HENI DYAH FATMAWATI	85	65	68,1	72,875	73	TUNTAS
16	HENI RULIHANA	87,5	85	67,9	75,475	75	TUNTAS
17	IKA BUDIYANTI	85	75	73,6	77,175	77	TUNTAS
18	IMANG PUJI ASTUTIK	77,5	75	71,1	73,425	73	TUNTAS
19	IRMA KURNIA HANDAYANI	70	75	75	73,5	73	TUNTAS
20	KRISNA RISKI SYAHARANI	75	75	68,1	70,875	71	TUNTAS
21	LINDA NUR AFNI	77,5	60	72	72,45	72	TUNTAS
22	NGINDY TRI ASTUTI	80	75	65,4	70,725	71	TUNTAS
23	NUR ANA	67,5	70	71,8	70,3	70	TUNTAS
24	NURMA DESWITA	82,5	80	65,4	71,975	72	TUNTAS
25	RIFATUL SOLEKHAH	82,5	75	72	75,45	75	TUNTAS
26	RIRIN NGAISAH	85	70	71,1	75,175	75	TUNTAS
27	RISMAWATI	90	75	75,3	79,65	80	TUNTAS
28	ROESMAWATI	82,5	70	77,8	78,4	78	TUNTAS
29	SARI RAHMAWATI	82,5	80	79,1	80,225	80	TUNTAS
30	SEPTINA KRISMIYATI	80	75	69,5	73,2	73	TUNTAS
31	SITI MUNASIFAH	67,5	70	75,3	72,4	72	TUNTAS
32	SITI MUSYAROFAH	75	70	71,1	72,175	72	TUNTAS
33	TUTI NUR ALFIAH	85	75	72	76,2	76	TUNTAS
34	UMI NAZILA	87,5	85	76,4	80,575	81	TUNTAS
Jumlah						2535	
Mean						74,5	
Median						74	
Modus						72	



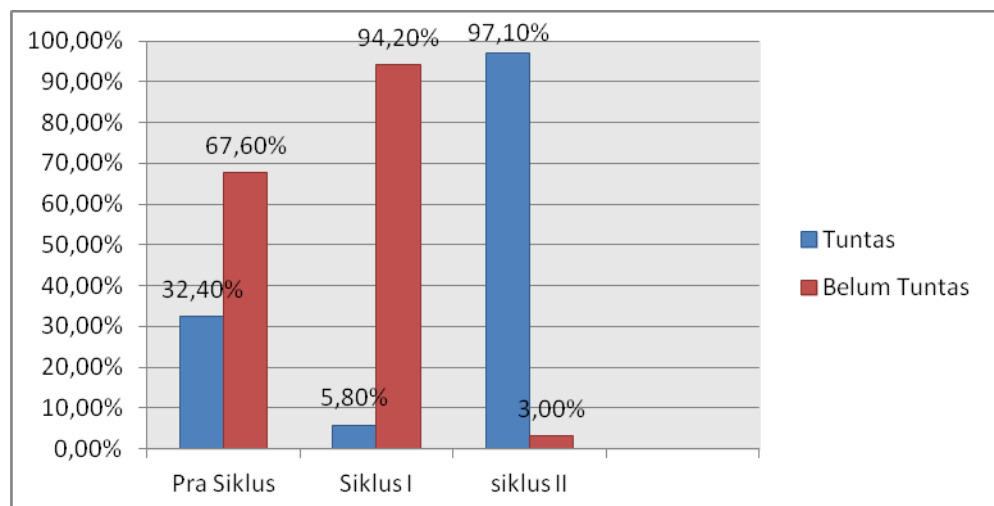
Berdasarkan tabel di atas Rata-rata (Mean) penilaian siklus II yang mampu dicapai oleh 34 siswa 74,5 dengan nilai tengah (median) yaitu 74 dan nilai yang sering muncul (modus) adalah 72.

Penilaian kompetensi penerapan prinsip busana siswa pada siklus II dapat dikategorikan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebagai berikut:

**Tabel 13. Kategori kompetensi penerapan prinsip desain pada siklus II**

Skor	Kategori	Siklus II	
		Jumlah Siswa	(%)
<69	Belum Tuntas	1	3%
70 – 100	Tuntas	33	97%
<b>Total</b>		<b>34</b>	<b>100%</b>

Terdapat siswa yang belum tuntas pada siklus II yaitu 1 siswa atau sebesar 3 %, dan pada siklus I sebelumnya terdapat 32 siswa atau 94,2 % dikategorikan belum tuntas. Agar lebih memudahkan memahami peningkatan kompetensi penerapan prinsip desain pada siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik batang (histogram) berikut ini:



Gambar 5. Grafik Peningkatan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Hasil di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I menuju siklus II. Kompetensi penerapan desain busana mengalami peningkatan yang baik dalam KKM. Dari penjelasan tersebut nilai kompetensi belajar siswa pada penelitian tindakan kelas dengan implementasi metode *learning contract* sudah mengalami peningkatan dengan hasil hampir seluruh siswa dapat mencapai nilai di atas 70 (97%).

Peneliti bersama guru menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *Learning Contract* pada materi penerapan prinsip dapat meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran dasar desain. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena lebih dari 80 % dari jumlah siswa di kelas sudah dapat memenuhi kriteri ketuntasan minimal sehingga penelitian ini telah dianggap berhasil.

## **B. Pembahasan**

Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan dengan bertitik tolak pada fokus masalah yang dihubungkan dengan teori yang telah disajikan pada bab II.

Secara garis besar pada bagian ini akan disajikan hasil analisis tentang penggunaan metode pembelajaran *Learning Contract*, dan pencapaian kompetensi siswa pada penerapan prinsip desain.

## **1. Pelaksanaan Pembelajaran Penerapan Prinsip Desain Menggunakan Metode *Learning Contract* di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.**

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Learning Contract* merupakan perencanaan pembelajaran dimana siswa membuat kontrak belajar yang berisi materi yang akan dipelajari, tujuan belajar, dan waktu penyerahan tugas melalui diskusi secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini, para siswa dibebaskan untuk membentuk kelompoknya sendiri yang terdiri dari 5 - 6 orang anggota. Kelompok ini kemudian mendiskusikan pembuatan kontrak belajar, melakukan kegiatan yang diperlukan untuk mempersiapkan presentasi kelompok.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Learning Contract* dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum diberi tindakan dilakukan observasi terlebih dahulu pada kegiatan pra siklus.

### **a. Pra Siklus**

Kegiatan pembelajaran pada pra siklus dilaksanakan menggunakan metode ceramah yang biasa diterapkan oleh guru didalam kelas. Berdasarkan observasi pra siklus tersebut dapat memberikan gambaran informasi untuk peneliti bahwa kompetensi belajar mengajar di kelas masih rendah. Pada proses pembelajaran peneliti melihat teknik penyampaian materi pada mata pelajaran dasar desain masih didominasi dengan *teaching center*, belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif

dan aktif. Selain hal tersebut siswa cenderung menunda tugas yang diberikan guru sehingga tugas sering menumpuk. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal yang menyebabkan siswa pasif karena kurang adanya motivasi untuk semangat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai dan belum sesuai dengan standar ketuntasan minimal yang di terapkan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

#### **b. Siklus I**

Pembelajaran Penerapan Prinsip Desain menggunakan metode *Learning Contract* terlaksana dengan tahapan-tahapan perencanaan, tindakan, dan refleksi. Pada kegiatan perencanaan di siklus I peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa hand out dan job sheet, membuat RPP sesuai dengan silabus, membagi kelas dalam kelompok, menyiapkan instrumen lembar observasi.

Kegiatan tindakan dimulai dengan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan meliputi salam pembuka, mengecek presensi dan kesiapan siswa, menjelaskan metode *Learning Contract*, apersepsi, menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti meliputi membuat kontrak belajar, menyajikan materi tentang penerapan prinsip desain, macam-macam prinsip, dan contoh penerapan prinsip desain, diskusi kelompok tentang bagaimana penerapan prinsip desain ke dalam desain busana, kegiatan tanya jawab antar guru dan siswa, membimbing siswa dalam membuat desain, menyampaikan kesulitan yang dialami saat

proses pembuatan desain. Kegiatan penutup meliputi evaluasi hasil belajar, menutup pelajaran dengan salam.

Pelaksanaan pembelajaran membuat desain busana pesta dengan menerapkan prinsip desain menggunakan metode *Learning Contract* pada siklus I terlaksana belum maksimal. Pelaksanaan pembelajaran sebagian besar tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan, namun siswa masih kesulitan dalam membuat kontrak belajar, waktu banyak terbuang dalam pembuatan kontrak belajar, siswa belum fokus pada materi yang harus dikuasai, sebagian besar siswa belum aktif mengerjakan pembuatan desain, sebagian besar siswa belum dapat bekerjasama bersama teman satu kelompok. Siswa dalam kelompok belum berkolaborasi. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I yang masih terdapat kekurangan maka pelaksanaan pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

### **c. Siklus II**

Pelaksanaan pembelajaran membuat desain busana dengan menerapkan prinsip desain menggunakan metode *Learning Contract* pada siklus II terlaksana dengan tahapan perencanaan, tindakan dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti masih menggunakan materi dalam handout yang telah dibagikan pada siklus I, kegiatan belajar dibagi kedalam kelompok, dan menyiapkan instrumen observasi.

Kegiatan tindakan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan berisi salam dan doa, apersepsi, guru memberikan reward kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada

siklus I sehingga siswa lain akan termotivasi untuk mengerjakan tugas dengan baik.

Kegiatan inti pada siklus II meliputi guru memberikan contoh penerapan prinsip desain menggunakan desain yang dibuat siswa pada siklus I sehingga siswa lebih mengerti dan memahami, kemudian guru membimbing siswa dalam membuat kontrak belajar. Siswa mengerjakan tugas membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain, siswa mempersiapkan bahan yang akan dipresentasikan, kemudian mempresentasikan hasil desain kedepan kelas.

Tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal, siswa dapat lebih fokus pada pembelajaran, antar anggota kelompok dapat bekerjasama dengan baik dalam pembelajaran, ketua kelompok dapat mengatur anggota kelompok dengan baik, sehingga semua anggota dapat aktif melaksanakan kegiatan belajar, sebagian besar siswa aktif mengemukakan pendapat di depan kelas, antar kelompok berlomba lomba untuk dapat mempresentasikan di depan kelas.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Dasar Desain menggunakan metode *Learning Contract* dapat terlaksa dengan baik.

## **2. Peningkatan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Menggunakan Metode *Learning Contract* di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.**

### **a. Pra Siklus**

Data hasil kompetensi penerapan prinsip desain busana wanita pra siklus diperoleh melalui penilaian tugas menggambar siswa dengan menggunakan lembar instrumen penilaian membuat desain busana. Rata-rata penilaian pra siklus yang mampu dicapai oleh 34 siswa adalah 67,70.

Berdasarkan kategori ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, data tersebut menunjukkan dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran penerapan prinsip desain pada benda menggunakan metode yang digunakan oleh guru menunjukkan 11 siswa atau 32,4 % dapat mencapai ketuntasan yaitu 7. Sebagian besar siswa yaitu sebanyak 23 siswa atau 67,6% belum dapat mencapai nilai standar KKM. Hal ini disebabkan oleh strategi pembelajaran guru masih lemah, teknik penyampaian materi yang masih didominasi dengan *teaching center* dan belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan aktif. Sehingga proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal yang menyebabkan siswa pasif karena kurang adanya motivasi untuk semangat belajar, kurangnya kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi penerapan prinsip desain pada mata pelajaran dasar desain masih rendah.

### **b. Siklus I**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dari 34 siswa yang mengikuti materi pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain dengan metode pembelajaran *Learning Contract* menunjukkan bahwa 2 siswa atau

5,8% sudah dapat mencapai nilai standar KKM dengan 32 siswa atau 94,2% belum mencapai standar KKM yang telah ditetapkan. Kompetensi siswa belum mengalami peningkatan. Hal ini karena siswa masih belum terbiasa dengan metode pembelajaran ini, sehingga dalam pembuatan kontrak belajar masih banyak waktu yang terbuang, siswa belum aktif untuk bertanya kepada guru tentang kesulitan pada saat mendesain, kerja sama antar anggota kelompok masih kurang terjalin dengan baik, dan hampir seluruh siswa tidak dapat menyelesaikan tugas mencipta desain busana dengan sempurna. Hasil dari pembuatan desain busana pesta wanita siswa belum menghasilkan perubahan yang lebih baik.

**c. Siklus II**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dari 34 siswa yang mengikuti materi pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain dengan metode pembelajaran *Learning Contract* menunjukkan bahwa 33 siswa (97%) sudah dapat mencapai atau di atas nilai standar KKM, dan 1 siswa (3%) belum mencapai standar KKM. Hasil pembuatan desain busana pesta wanita siswa menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Learning Contract* pada mata pelajaran dasar desain dapat meningkatkan kompetensi penerapan prinsip desain pada siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran dasar desain kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran dasar desain dengan metode pembelajaran *Learning Contract* yang dikembangkan oleh Agus Suprijono pada siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur, dilaksanakan menggunakan penelitian tindakan kelas desain Kemmis & Mc. Taggart dalam dua siklus. Tahapan pembelajaran terdiri dari perencanaan, tindakan, dan refleksi. Siklus I dan siklus II dilaksanakan dalam satu kali tatap muka dengan langkah-langkah kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
2. Peningkatan kompetensi penerapan prinsip desain menggunakan metode *Learning Contract* pada mata pelajaran dasar desain di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur menghasilkan kompetensi penerapan prinsip desain siswa kelas X pada mata pelajaran dasar desain pada pra siklus menghasilkan rerata 67,70 dengan prosentase tuntas yaitu 32,4% dari standar KKM. Nilai kompetensi penerapan prinsip desain pada siklus I menghasilkan rerata 57,26 dengan prosentase 5,8% dari standar KKM. Siklus II menghasilkan rerata 74,5 dengan prosentase 97% sudah dapat mencapai standar nilai KKM.

Kompetensi penerapan prinsip desain dengan metode pembelajaran *Learning Contract* siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur belum mengalami peningkatan pada pra siklus menuju siklus I. Namun pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 91,2%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian metode *learning contract* untuk meningkatkan kompetensi belajar penerapan prinsip desain, maka terdapat beberapa saran yang peneliti ajukan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran penerapan prinsip desain dinilai baik, namun terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan tahapan perencanaan, tindakan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan perlu memperhatikan kesiapan siswa, mempersiapkan perangkat pembelajaran dan lembar penilaian. Tahap tindakan dilaksanakan dengan runtut yang dimulai dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
2. Guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang aktif, inovatif, dan mandiri agar dapat merangsang siswa untuk dapat mengerjakan tugas dengan baik, disiplin, dan mandiri sehingga akan meningkatkan kompetensi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: Intan sejati
- Agus Suprijono. (2013). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Anas Sudjiono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arifah Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO
- Atisah Sipahelut, dan Petrussumadi. (1991). *Dasar-dasar Desain*. Jakarta:DEPDIBUD
- Chodijah dan Wisri A. Mamdy.(1982). *Desain Busana*. Jakarta: DEPDIBUD.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: IKIP
- Ernawati. (2008). *Busana Jilid 2*. Direktorat Jendral Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hisyam Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Melvin L. Siberman. (2013). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Poeri Muliawan. (2002). *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1986). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Saiful, Azwar. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Setyawan Pujiono. (2008). *Desain Penelitian Tindakan Kelas Dan Teknik Pengembangan Kajian Pustaka*. Yogyakarta: UNY
- Sicilia Sawitri. (1994). *Istilah-istilah Dalam Busana*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Soekarno & Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: JPKK FT UNY.
- Sri Widarwati. (2000). *Desain Busana II*. Yogyakarta: JPKK FT UNY.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi, HM. (2013). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*. Jakarta: PT. BumiAksara.
- Suyadi. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: DIVA press.

Trianto.(2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Widjiningsih.(1982). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP

Wina Sanjaya. ( 2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Kencana Prenada Media Group.

WJ.S. Poerwadarminta. (1995). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

Zainal Aqib. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung : Satu Nusa Studio

# **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

# **LAMPIRAN 1**

**PERANGKAT PEMBELAJARAN  
SILABUS, RPP, DAN HAND OUT**

## SILABUS MATA PELAJARAN DASAR DESAIN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi keahlian: Tata Busana

**Kelas /Semester : X / 2**

KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4) : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Unsur-unsur Desain	<b>Mengamati</b> Mencari informasi tentang unsur-unsur desain  <b>Menanya</b> Menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain Menanyakan perbedaan bentuk geometris dan non geometris Menanyakan perbedaan arah	<b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan unsur Desain  <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik	<b>30</b>	Dasar desain  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud					



KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>dan garis</p> <p><b>Eksperimen</b></p> <p>Menggambar macam macam garis, bentuk , ukuran, kombinasi warna, intensitas warna ,dan tekstur pada benda sesuai kriteria mutu</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <p>Mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda</p>	<p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		
3.4. Mendeskripsikan unsur desain		<p><b>Komunikasi</b></p> <p>Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi</p>			
4.4. Menerapkan unsur desain pada benda					
<p>1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia</p>	Prinsip desain	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mencari informasi tentang unsur-unsur desain</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>Menanyakan hal yang berkaitan dengan pusat perhatian</p>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan desain</p> <p><b>Observasi</b></p>	24	<p>Dasar desain</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal,</p>
2.1. Mengamalkan sikap					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p> <p>3.5. Mendeskripsikan prinsip desain</p> <p>4.6. Menerapkan prinsip desain pada benda</p>		<p>Menanyakan perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris</p> <p>Menanyakan perbedaan tentang irama dan pengulangan</p> <p><b>Eksperimen</b></p> <p>Menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria mutu</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <p>Mencari contoh dalam busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain</p> <p>Mendiskusikan prinsip desain pada busana</p> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi</p>	<p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		<p>buku, sumber lainnya</p>

**RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN  
( RPP)**

<b>MATA PELAJARAN</b>	<b>: DASAR DESAIN</b>
<b>KELAS</b>	<b>: X</b>
<b>KOMPETENSI KEAHLIAN</b>	<b>: TATA BUSANA</b>
<b>TAHUN PELAJARAN</b>	<b>: 2017/2018</b>

**WHULAN NAWANGSARI**

**NIM. 10513244004**

**SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

**Jl. Syailendra Raya, Borobudur, Mungkid, Magelang 56553**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 1 Borobudur  
Mata Pelajaran : Dasar Desain  
Semester/ Kelas : 2/ X  
Materi Pokok : Prinsip Desain  
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (1 x pertemuan)

### A. KOMPETENSI INTI :

- K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- K.2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- K.3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- K.4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. KOMPETENSI DASAR :

1. Menerapkan prinsip desain pada benda.

### C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

1. Menjelaskan pengertian desain
2. Menjelaskan pengertian busana wanita

3. Menjelaskan pengertian busana pesta wanita
4. Menjelaskan pengertian prinsip desain
5. Menyebutkan macam macam prinsip desain
6. Menjelaskan macam- macam prinsip desain
7. Memberikan contoh pengaplikasian prinsip desain dalam desain

D. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian desain
2. Menjelaskan pengertian busana wanita
3. Menjelaskan pengertian busana pesta wanita
4. Menjelaskan pengertian prinsip desain
5. Menyebutkan macam macam prinsip desain
6. Menjelaskan macam- macam prinsip desain
7. Memberikan contoh pengaplikasian prinsip desain dalam desain

E. MATERI AJAR :

Prinsip desain

F. MODEL PEMBELAJARAN

*Learning Contract*

G. METODE PEMBELAJARAN:

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Penugasan

H. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR :

1. Media
  - a. Handout
  - b. Jobsheet

## 2. Sumber Belajar

- a. Atisah Sipahelut, dan Petrussumadi. 1991. Dasar-dasar Desain. Jakarta:DEPDIBUD
- b. Sicilia Sawitri. 1994. Istilah-istilah Dalam Busana. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- c. Sri Widarwati. Dkk. 2000. Disain Busana I. Yogyakarta: JPKK FT UNY.
- d. Widjiningsih. 1982. Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga.Yogyakarta: FPTK IKIP.

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Membuka Pelajaran : a. Salam dan doa b. Guru menghubungkan materi dengan pembelajaran sebelumnya (apersepsi) c. Guru menjelaskan metode <i>Learning Contract</i>	10 menit
B. Kegiatan Inti	1. Guru membagi kelompok 5 – 6 orang 2. Guru membagi handout dan menjelaskan materi penerapan prinsip desain 3. Guru membagi jobsheet dan memberikan tugas membuat desain busana pesta wanita 4. Guru menerapkan pembelajaran dengan metode <i>Learning Contract</i> : a. Materi pembuatan busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain b. Menyarankan siswa untuk berfikir melalui rencana belajar c. Meminta siswa untuk menulis kontrak belajar d. Menemui siswa dan meminta siswa mengumpulkan kontrak belajar 5. Siswa membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain 6. Siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak belajar yang disepakati	5 menit 15 menit 5 menit 10 menit 80 menit 5 menit
C. Penutup	1. Guru dan siswa mengevaluasi pembelajaran secara bersama sama 2. Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan pembelajaran selanjutnya 3. Guru menutup pembelajaran	5 menit

## J. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

### 1. Tugas :

#### Diskusi

- a. Buatlah kelompok dengan jumlah 5 - 6 orang anggota dalam tiap kelompok!
- b. Diskusikan dengan kelompok tentang kontrak belajar dan penerapan prinsip desain

#### Penugasan

- a. Buatlah kontrak belajar yang berisi topik yang dipilih dan tanggal penyerahan tugas
- b. Buatlah desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain
- c. Buatlah desain secara individu dengan penyelesaian masalah secara berkelompok
- d. Menyerahkan tugas sesuai dengan kontrak belajar yang disepakati

Yogyakarta, Agustus 2017

Mengesahkan  
Guru Mata Pelajaran

Peneliti/Mahasiswa UNY

Iin Marlina S,Pd

Whulan Nawangsari



**HANDOUT**  
**PRINSIP DESAIN**



Penyusun :

Whulan Nawangsari

SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Jl. Syailendra Raya, Borobudur, Mungkid, Magelang 56553

## **PRINSIP DESAIN**

Suatu desain busana terjadi karena susunan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain serta bagian-bagian busana, dimana unsur dan bagian-bagian busana telah dijelaskan pada pembelajaran yang terdahulu.

### **A. Pengertian Prinsip Desain**

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000:15). Sedangkan menurut Widjningsih (1982: 11) prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu, apabila prinsip desain pada sebuah desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah.

### **B. Prinsip-Prinsip Desain**

Adapun prinsip-prinsip desain tersebut adalah :

#### **g) Harmoni**

Menurut Widjningsih (1982: 11) harmoni adalah prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni apabila semua objek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpenting mengikuti bentuk objeknya. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda, tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 2000: 15). Jadi keselarasan atau harmoni merupakan persamaan, penyesuaian dan keserasian antara macam-macam

unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, tekstur dan warna sehingga tercapai kesatuan yang harmonis.



Gambar 1. Penerapan Prinsip Harmoni

#### h) Proporsi

Menurut Widjningsih (1982:13) proporsi adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52) perbandingan atau proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada satu atau semua dari empat macam, antara lain:

Proporsi yang pertama yaitu proporsi dalam satu bagian seperti membandingkan panjang dengan lebar dalam satu benda proporsi segi empat atau pada rok.



Gambar 2. Penerapan Proporsi Panjang dan Lebar

Proporsi yang kedua yaitu proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau calana dan kemeja. Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain ini dapat pula berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain seperti satu warna polos dengan warna yang bercorak.



Gambar 3. Penerapan Proporsi Kombinasi Warna

Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain, dapat dicontohkan dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang, yang polos dan yang bercorak, adanya rompi yang bercorak atau gelap pada suatu desain, dan lain-lain.



Gambar 4. Penerapan Proporsi Keseluruhan Busana

Proporsi yang ke empat yaitu dari tatanan busana dan pelengkapanya seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinya ketika busana dipergunakan. Sebagai contoh perbandingan antara ukuran scraft, dasi, bross atau corsage dengan keseluruhan busana atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.



Gambar 5. Penerapan Proporsi Ukuran dan Bentuk Pelengkap Busana

Jadi proporsi adalah susunan dari unsur-unsur desain busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lain hingga tercapai keselarasan.

i) Keseimbangan

*Balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik (Ana Arisanti, 2010). Keseimbangan dalam suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Sri Widarwati, 2000:17). Menurut Widjiningsih (1982) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain

dapat memberi rasa puas. Menurut Sri Widarwati(2000:17)ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu :

- a. Keseimbangan simetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang sama.



Gambar 6. Penerapan Prinsip Keseimbangan Simetris

- b. Keseimbangan asimetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang berbeda dari pusat, tetapi masih diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.





Gambar 7. Penerapan Prinsip Keseimbangan Asimetris

Penerapan keseimbangan pada busana misalnya terdapat saku yang berada di kanan dan dikiri sebuah kemeja. Penerapan keseimbangan obvicous terdapat pada sebuah blus yang sisi kakan bawah terdapat hiasan bunga dan disisi kiri atas terdapat saku, meskipun bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama,

j) Irama (Ritme)

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari sautu bagian ke bagian lain (Sir Widarwati, 2009:17). Sedangkan menurut arifah A, Riyanto (2003:57) irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya. Pendapat lain mengatakan irama

dalam suatu desain adalah suatu kesan gerak yang menentukan selaras atau tidaknya suatu busana ( Soekarno& Lanawati Basuki, 2004). Jadi pengertian irama adalah suatu gerakan teratur yang menentukan selaras atau tidaknya suatu desain busana dan dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.



Gambar 8. Penerapan Prinsip Irama

k) Pusat Perhatian (*Centre of Interest*)

Menurut Arifah A.Riyanto (2003: 66) pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Untuk menciptakan pusat perhatian/ aksen pada suatu susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang

indah, ikat pinggang, lipit pantas, pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada satu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, 2000: 21)

Selain itu pusat perhatian berfungsi menutupi kekurangan dan menonjolkan keindahan bentuk tubuh dengan teknik pengalihan perhatian (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004). Jadi definisi dari pusat perhatian atau aksen adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya yang bisa didapat dari penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan sehingga dapat menutupi kekurangan bentuk tubuh. Misalnya dengan memberikan ikat pinggang pada sebuah gaun, dapat juga membuat corsage bunga yang disematkan pada blus kanan atas.



Gambar 9. Penerapan Prinsip Pusat Perhatian

#### l) Kesatuan

Kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Afif Ghurub Bestari, 2011:18). Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah. Contohnya neckline berbentuk V yang mana ujung blusnya meruncing.

### **C. Penerapan Prinsip Desain dalam Mencipta Desain Busana**

Suatu desain busana terjadi karena susunan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain serta bagian-bagian busana. Dalam mencipta desain, unsur dan prinsip desain hendaknya diperhatikan, kedua elemen tersebut sangat menentukan bagaimana hasil desain busana. Dengan adanya unsur dan prinsip desain dalam suatu ciptaan desain busana, kita dapat melihat wujud dari suatu desain busana yang lebih indah, lebih mendekati sempurna dan lebih bermakna.

Garis dalam pembuatan suatu desain busana memegang peranan penting karena merupakan factor utama untuk menghasilkan busana yang menyenangkan. Semua bagian yang dikerjakan dengan garis patut mendapat tempat yang utama. Garis-garis tersebut baik garis dalam pakaian seperti garis leher, lengan, pinggang, kelim maupun muka dan badan. Barulah pemilihan unsur yang lain seperti bentuk, warna, tekstur dan lain-lain. Siluet yang dibuat dalam mendesain busana harus sesuai dengan mode pada waktu itu dan sesuai dengan si pemakai. Bagian-bagian busana yang dipilih akan disusun bersama dalam satu model desain busana dan harus serasi. Agar dihasilkan susunan yang indah, diperlukan cara-cara tertentu yang kita kenal dengan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain ini tidak hanya digunakan untuk menghasilkan susunan yang indah dalam suatu model, namun juga agar dihasilkan suatu model yang sesuai dengan si pemakai.

#### **a. Desain Busana Berdasarkan Bentuk Tubuh**

Untuk menampilkan busana yang indah dan serasi dengan kondisi tubuh secara keseluruhan, maka perlu mempelajari berbagai macam bentuk tubuh manusia. Menurut Djati Pratiwi (2001:6) pembagian bentuk tubuh dibagi menjadi lima macam, yaitu:

- 1) Bentuk tubuh normal atau ideal

Bentuk tubuh dengan tinggi 160 cm sampai 164 cm dapat memakai setiap model yang diinginkan, mulai dari garis rancangan atau desainnya. Hal ini terbaik adalah dengan menonjolkan bagian-bagian yang bagus dari bentuk badan serta menyembunyikan bagian-bagian tubuh yang kurang sempurna

2) Bentuk tubuh gemuk pendek

Bentuk tubuh dengan tinggi 150 cm sampai 160 cm, agar berkesan lebih tinggi dan kurus perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Rancangan busana sebaiknya memakai garis memanjang atau vertical
- b) Rok agak melebar dibawah, potongan bagian panggul jangan terlalu sempit, lengan licin baik panjang maupun pendek
- c) Pakailah hiasan atau garniture busana yang membawa mata bergerak dari atas ke bawah
- d) Pilihlah bahan yang lemas
- e) Tas, dompet, dan sepatu sebaiknya sewarna atau mendekati warna busananya

3) Bentuk tubuh kurus pendek

Bentuk tubuh dengan tinggi 150 cm sampai 160 cm, apabila ingin terlihat tinggi dan berisi, perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Garis rancangan sebaiknya melebar atau horizontal, misalnya garis empire
- b) Hindari busana yang terlalu pas atau terbuat dari bahan strait karena akan membuat seseorang tampak semakin kurus
- c) Blus dan rok bawah satu warna
- d) Pelengkap busana sebaiknya dipilih dengan ukuran kecil atau sedang dengan model sederhana
- e) Pilih motif bahan kecil-kecil dengan tekstur lembut dan tipis.

4) Bentuk tubuh tinggi gemuk

Bentuk tubuh dengan tinggi 165 cm sampai 170 cm, supaya tampak pendek dan kurus tetapi dapat memperhatikan hal berikut:

- a) Garis rancangan kombinasi antara vertical dan horizontal dapat dipilih, tetapi harus tetap memperhatikan keseimbangan antara keduanya
  - b) Busana dibuat dengan potongan pas
  - c) Panjang blus dibuat melebihi garis panggul, lengan polos
  - d) Pilih bahan yang halus dengan warna kusam
  - e) Ikat pinggang dan tas model sederhana dengan ukuran sedang
- 5) Bentuk tubuh tinggi kurus

Bentuk tubuh dengan tinggi 165 cm sampai 170 cm, agar tampak pendek dan berisi berikut saran yang perlu diperhatikan:

- a) Rancangan busana dengan garis melebar atau horizontal
- b) Busana dibuat sedikit longgar, misalnya blouson, gaun berimpel, atau folk lore
- c) Lengan longgar, misalnya lengan puff
- d) Pilih bahan agak kaku dan bermotif, misalnya kotak-kotak
- e) Tas dan ikat pinggang sebaiknya besar dan lebar

Selain desain busana berdasarkan bentuk tubuh, dalam penerapan unsur dan desain prinsip desain busana perlu untuk mengetahui usia si pemakai. Desain busana berdasarkan usia si pemakai adalah sebagai berikut.

#### **b. Desain Busana Berdasarkan Usia**

Pemakaian busana juga disesuaikan dengan usia agar memberikan keserasian dalam berbusana. Berikut ini pembagian karakteristik busana menurut usia pemakainya:

- 1) Bayi

Yaitu anak baru lahir sampai berumur 12 bulan. Dimana aktifitas bayi adalah tidur maka desain busana bayi sederhana sehingga mudah memakaikan maupun melepaskan.

## 2) Anak-anak

Yaitu dari 1 tahun sampai usia 9 tahun. Masa dimana anak-anak berkembang, bermain dan sangat aktif sehingga desain busana yang dipilih simple dan memudahkan untuk bergerak seperti kaos, rok lebar dan celana panjang maupun pendek.

## 3) Remaja

Yaitu anak usia 10-24 tahun yang merupakan antara masa anak-anak dan masa dewasa. Secara psikologi masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama (Romauli dan Vindari, 2009: 48). Desain busana yang dipilih masih berubah-ubah dengan style yang diinginkan. Bahan yang digunakan tergantung pada jenis model dan kesempatan pemakaian. Perubahan ini terjadi karena masa remaja merupakan masa pencarian jati diri.

## 4) Dewasa

Yaitu usia 25 tahun keatas. Busana yang dipilih lebih berstruktur dan rapi menunjukkan kedewasaan. Menampilkan kepribadian yang feminin elegant, seperti tampil dengan blus-blus cantik dan menyukai gaya tailor yang rapi.

Setelah menentukan permasalahan tentang desain busana berdasarkan bentuk tubuh dan usia si pemakai, maka perlu untuk menentukan desain busana siswa akan dikenakan pada kesempatan pemakaian seperti apa.



### **c. Desain Busana Berdasarkan Kesempatan Pemakaian**

Pada umumnya setiap orang memerlukan busana untuk lima macam kesempatan, yaitu :

#### **1) Busana rumah**

Desainnya sederhana, harus mudah dicuci, namun tetap kelihatan rapi. Bahan yang digunakan dapat dari tetoron atau katun yang agak lembut misalnya paris atau voile.

#### **2) Busana kerja/sekolah**

Busana kerja desainnya sederhana, tailored lebih sesuai dan mudah pemeliharaannya, memberi pengaruh tenang, hiasan jangan berlebihan, dan sebaiknya sopan. Bahan yang digunakan adalah kapas, campuran kapas dan serabut sintetis (tidak mudah kusut), rayon dan sutera. Sedangkan busana sekolah desainnya juga sederhana, tidak mudah kusut, hiasan tidak berlebihan, dan dapat dibuat dari bahan rayon, tetoron, dari kapas seperti oxford, pique, dan denin atau batik.

#### **3) Busana olah raga**

Desain busana dan jenis bahan disesuaikan dengan jenis olahraga, namun pada umumnya bersifat agak longgar untuk memberi kebebasan bergerak, atau bahan yang mengikuti bentuk (stretch) serabutnya tahan cuci dan tidak luntur.

#### **4) Busana rekreasi**

Desain sederhana, atau bentuk sesuai dengan tempat yang dikunjungi, tidak mengurangi kebebasan bergerak, menyerap keringat, bahan tidak mudah kusut. Seperti bahan katun dan stretch.

#### 5) Busana pesta

Desain menarik, lain dari biasanya, tidak monoton, dikenakan berdasarkan waktu pesta, dan resmi atau tidak resminya suatu pesta. Bahan yang digunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa seperti beledu, sifon, lame, sutera. Busana pesta biasanya berupa gaun atau potongan bagian atas dan bagian rok, busana pesta juga dapat dibuat dengan model tiga potongan (three pieces). Busana pesta terdiri dari berbagai macam model yaitu one piece, two pieces, three pieces yang digunakan untuk menghadiri acara tertentu berupa pesta atau perayaan.

Menurut Enny Zuhny Khayati (1998: 2) dan Sri Widarwati (1993) busana pesta dikelompokkan menjadi:

##### a) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau. Sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang muda atau cerah, karena pagi hari orang cenderung ingin melihat benda-benda yang menyejukkan mata.

##### b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam antara pukul 15.00-19.00. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dipakai untuk menghadiri pesta malam yang berlangsung pada waktu matahari terbenam sampai sebelum pagi datang.

**JOBSHEET**  
**PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA BENDA**



**Penyusun :**  
**Whulan Nawangsari**

**SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**  
**Jl. Syailendra Raya, Borobudur, Mungkid, Magelang 56553**

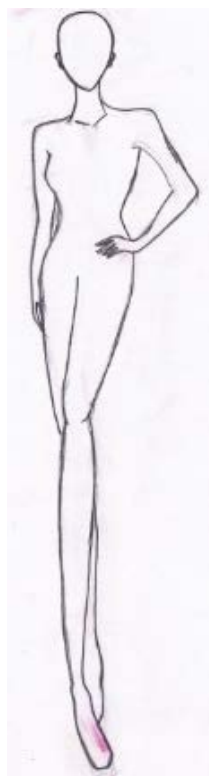
## PENERAPAN PRINSIP DESAIN PADA BENDA

Prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu, apabila prinsip desain pada sebuah desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah.

Untuk menerapkan prinsip desain, maka diperlukan adanya langkah-langkah mendesain busana. Menurut Sri Widarwati, (1993: ) adalah sebagai berikut:

- e. Gambarlah perbandingan tubuh dengan pensil yang lunak, garis tipis saja.

Perbandingan tubuh dapat digambarkan sendiri dengan gaya tertentu, atau dikutip dari berbagai contoh gambar perbandingan tubuh.



- f. Gambarlah bagian-bagian pakaian yang telah dipilih, setiap garis dibagian busana harus jelas dan digambar dengan betul. Mula-mula digambar secara kasar dahulu.



- g. Hapuslah garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi sehingga hanya meninggalkan garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis yang belum baik dapat diperjelas seperti garis kerut, lipit, garis kelim dan sebagainya.



- h. Berilah tekstur atau warna pada desain, sehingga gambar terlihat lebih hidup.  
Disamping itu untuk memberikan gambaran yang sesuai dengan bahan yang digunakan.



Selain langkah mendesain, kita juga membutuhkan teknik penyelesaian gambar. Teknik penyelesaian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan diatas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat:

1. Bahan dan permukaan tekstil dapat terlihat serta warna yang dipakai
2. Hiasan pada pakaian yang dijahit seperti kancing, renda, dan bisban.
3. Teknik penyelesaian desain busana itu, misalnya lipit jarum atau saku yang ditempel.

Bahan yang digunakan dalam penyelesaian gambar desain meliputi:

1. Pensil hitam 2B untuk membuat sket



2. Pensil berwarna yang berfungsi untuk menyelesaikan suatu desain, pemakaiannya sama dengan pensil biasa. Agar hasilnya lebih merata diperlukan ketelitian.
3. Spidol dengan berbagai ukuran, bersifat tebal dan menutupi permukaan, hanya untuk garis yang halus dan kecil dipergunakan spidol dengan ujung yang kecil.

**^^ SELAMAT BERKREASI ^^**

# **LAMPIRAN 2**

## **Instrumen Penelitian**

**B. Catatan lapangan yang tidak terjaring dalam pedoman observasi.**

.....

.....

.....

Yogyakarta, .....

Pengamat,

### LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN METODE PEMBELAJARAN *LEARNING CONTRACT*

Mata Pelajaran : Dasar Desain

Pengamat :

Kelas : X Tata Busana

Hari/ Tanggal :

#### A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian kegiatan yang tampak dengan menggunakan tanda (  $\sqrt{\phantom{x}}$  ) pada kolom ya atau tidak yang telah tersedia.

No	Kegiatan	Sub Kegiatan	Keterangan		Catatan
			Ya	Tidak	
1	Perencanaan	Guru mempersiapkan instrumen lembar observasi			
2		Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, handout dan jobsheet, dan lembar observasi			
3		<b>Pendahuluan :</b> Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa			
4		Guru memberikan gambaran / apersepsi, tentang materi penerapan prinsip desain dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.			
5		Guru menjelaskan tentang pembelajaran dengan metode <i>learning contract</i>			

		dalam pembelajaran penerapan prinsip desain			
6	<b>Tindakan</b>	<b>Kegiatan Inti :</b>  Guru membagi siswa kedalam kelompok masing masing 5 – 6 kelompok			
7		Guru membagi handout materi penerapan prinsip desain dan menyampaikan materi prinsip desain			
8		Guru membagi jobsheet dan memberikan tugas membuat desain busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain			
9		Guru melaksanakan metode pembelajaran Learning Contract :  a. Materi pembuatan busana pesta wanita dengan menerapkan prinsip desain b. Menyarankan siswa untuk berfikir cermat melalui rencana belajar c. Meminta siswa untuk menulis kontrak belajar yang mencakup tujuan, pengetahuan khusus. Aktivitas belajar, dan waktu penyerahan tugas. d. Menemui siswa dan meminta siswa mengumpulkan kontrak belajar.			
10		Siswa membuat desain busana pesta dengan menerapkan prinsip desain.			
11		Siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak belajar yang telah disepakati			
12		<b>Penutup :</b>  Guru memberikan evaluasi, dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran			
13		Guru memberikan dorongan dan motivasi untuk keberlangsungan			

		pembelajaran selanjutnya.			
14		Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.			
15	<b>Refleksi</b>	Peneliti bersama kolaborator melakukan evaluasi hasil pembelajaran			

## PANDUAN PENILAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DESAIN

Mata Pelajaran	: Dasar Desain	Pengamat	:
Kelas	: X Tata Busana	Hari/ Tanggal	:
Nama	:	Siklus	:

### A. Petunjuk Pengisian :

Isilah penilaian mencipta desain siswa dengan menggunakan tanda ( √ ) pada kolom 1, 2, 3, atau 4 yang telah tersedia.

Indikator Hasil Belajar	Tahap	Item	Skala Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
<b>Ranah Afektif</b>		6) Mendengarkan penjelasan tentang materi penerapan prinsip desain					
		7) Bereaksi dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain					
		8) Menerapkan sikap positif , disiplin dan berkomitmen selama proses pembelajaran berlangsung					
		9) Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak yang disepakati					
		10) Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri dan mampu dalam berdiskusi kelompok					
<b>Ranah</b>	PERSIAPAN	l) mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan mencakup pensil 2B, penghapus, rautan, pensil warna, dan kertas gambar ukuran A3					

<b>Psikomotor</b>							
	PROSES	m) membentuk proporsi yang sudah disediakan dan membentuk siluet busana.					
		n) menggambar bagian busana dengan menerapkan prinsip busana					
		o) menambahkan hiasan busana dengan perbandingan yang serasi					
		p) Penyelesaian proses pewarnaan desain busana pesta					
	HASIL	q) Penerapan prinsip desain					
		(12)Penerapan prinsip harmoni dalam bentuk					
		(13)Penerapan prinsip harmoni dalam warna					
		(14)Penerapan prinsip harmoni dalam tekstur					
		(15)Penerapan prinsip proporsi					
		(16)Penerapan prinsip keseimbangan simetris					
		(17)Penerapan prinsip keseimbangan asimetris					
		(18)Penerapan prinsip irama dalam pengulangan					
		(19)Penerapan prinsip irama dalam radiasi					
		(20)Penerapan prinsip irama dalam ukuran					
		(21)Penerapan prinsip irama dalam pertentangan					



		(22)Penerapan prinsip pusat perhatian					
		r) Kebersihan hasil desain					
		s) Kerapian hasil desain					

**B. Saran**

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,.....

Pengamat

\_\_\_\_\_

**Rubrik penilaian kompetensi penerapan prinsip desain ranah kognitif**

<b>Ranah Kognitif</b>			
<b>No.</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Bobot</b>	<b>Rubrik</b>
1.	Menjelaskan pengertian desain	10%	1) Nilai 4 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian desain 100 % dengan benar 2) Nilai 3 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian desain 80 % dengan benar 3) Nilai 2 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian desain 60 % dengan benar 4) Nilai 1 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian desain 40 % dengan benar
2.	Menjelaskan pengertian busana wanita	10%	1) Nilai 4 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian busana wanita 100 % dengan benar 2) Nilai 3 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian busana wanita 80 % dengan benar 3) Nilai 2 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian busana wanita 60 % dengan benar 4) Nilai 1 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian busana wanita 40 % dengan benar
3.	Menjelaskan pengertian busana pesta wanita	10%	1) Nilai 4 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian busana pesta wanita 100 % dengan benar 2) Nilai 3 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian busana pesta wanita 80 % dengan benar 3) Nilai 2 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian busana pesta wanita 60 % dengan benar 4) Nilai 1 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian busana pesta wanita 40 % dengan benar
4.	Menjelaskan pengertian prinsip desain	10%	1) Nilai 4 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip desain 100 % dengan benar 2) Nilai 3 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip desain 80 % dengan benar 3) Nilai 2 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip desain 60 % dengan benar 4) Nilai 1 apabila siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip desain 40 % dengan benar
5.	Menyebutkan macam – macam	10%	1) Nilai 4 apabila siswa dapat menyebutkan macam- macam prinsip desain 100 % dengan benar 2) Nilai 3 apabila siswa dapat menyebutkan macam- macam prinsip desain 80 % dengan benar 3) Nilai 2 apabila siswa dapat menyebutkan macam- macam prinsip desain 60 % dengan benar

	prinsip desain		4) Nilai 1 apabila siswa dapat menyebutkan macam- macam prinsip desain 40 % dengan benar
6	Menjelaskan macam macam prinsip desain	20%	1) Nilai 4 apabila siswa dapat menjelaskan macam- macam prinsip desain 100 % dengan benar 2) Nilai 3 apabila siswa dapat menjelaskan macam- macam prinsip desain 80 % dengan benar 3) Nilai 2 apabila siswa dapat menjelaskan macam- macam prinsip desain 60 % dengan benar 4) Nilai 1 apabila siswa dapat menjelaskan macam- macam prinsip desain 40 % dengan benar
7	Memberikan contoh pengaplikasian prinsip desain dalam desain	30%	1) Nilai 4 apabila siswa dapat memberikan contoh pengaplikasian prinsip desain dalam desain 100 % dengan benar 2) Nilai 3 apabila siswa dapat memberikan contoh pengaplikasian prinsip desain dalam desain 80 % dengan benar 3) Nilai 2 apabila siswa dapat memberikan contoh pengaplikasian prinsip desain dalam desain 60 % dengan benar 4) Nilai 1 apabila siswa dapat memberikan contoh pengaplikasian prinsip desain dalam desain 40 % dengan benar

### Rubrik Penilaian Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Ranah Afektif

Ranah Afektif			
No.	Sub Indikator	Bobot	Rubrik
1.	Mendengarkan penjelasan tentang materi penerapan prinsip desain	20%	5) Nilai 4 apabila siswa mendengarkan, memperhatikan dengan seksama, serius, dan mencatat hal-hal penting dalam menerima materi. 6) Nilai 3 apabila siswa mendengarkan, tetapi kurang memperhatikan dengan seksama dan mencatat hal-hal penting dalam menerima materi. 7) Nilai 2 apabila siswa mendengarkan, namun kurang memperhatikan dengan seksama dan tidak mencatat hal-hal penting dalam menerima materi. 8) Nilai 1 apabila siswa tidak mendengarkan dan tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan.
2.	Bereaksi dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain	20%	1) Nilai 4 apabila siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, mengemukakan pendapat/bertanya, menyelidiki ide-ide, dan memberikan referensi kepada siswa lain selama kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain 2) Nilai 3 apabila siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, kurang mengemukakan pendapat/bertanya, menyelidiki ide-ide, namun tidak memberikan referensi kepada siswa lain selama kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain. 3) Nilai 2 apabila siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, tidak mengemukakan pendapat/bertanya dan kurang menyelidiki ide-ide selama kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain. 4) Nilai 1 apabila siswa tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok tidak mengemukakan pendapat/bertanya dan tidak menyelidiki ide-ide selama kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain.
3.	Menerapkan sikap positif, disiplin dan berkomitmen selama	20%	1) Nilai 4 apabila siswa dapat menghadapi tanggapan dari siswa lain dengan bijaksana, jujur dalam mengerjakan tugas dan berkomitmen setelah mendapat ilmu yang bermanfaat dari pembelajaran penerapan prinsip desain

	proses pembelajaran berlangsung		<p>2) Nilai 3 apabila siswa dapat menghadapi tanggapan dari siswa lain dengan bijaksana, jujur dalam mengerjakan tugas namun kurang berkomitmen setelah mendapat ilmu yang bermanfaat dari pembelajaran penerapan prinsip desain</p> <p>3) Nilai 2 apabila siswa dapat menghadapi tanggapan dari siswa lain dengan bijaksana, kurang jujur dalam mengerjakan tugas dan tidak berkomitmen setelah mendapat ilmu yang bermanfaat dari pembelajaran penerapan prinsip desain</p> <p>4) Nilai 1 apabila siswa tidak dapat menghadapi tanggapan dari siswa lain dengan bijaksana, tidak jujur dalam mengerjakan tugas dan tidak berkomitmen setelah mendapat ilmu yang bermanfaat dari pembelajaran penerapan prinsip desain</p>
4.	Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak yang disepakati	20%	<p>1) Nilai 4 apabila siswa dapat mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang disepakati, sesuai dengan topik yang dipilih, hasil kerja rapi, bersih, dan sudah diselesaikan dengan warna.</p> <p>2) Nilai 3 apabila siswa dapat mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang disepakati, sesuai dengan topik yang dipilih, hasil kerja rapi dan bersih</p> <p>3) Nilai 2 apabila siswa dapat mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang disepakati, sesuai dengan topik yang dipilih</p> <p>4) Nilai 1 apabila siswa tidak dapat mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang disepakati</p>
5.	Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri dan mampu dalam berdiskusi kelompok	20%	<p>1) Nilai 4 apabila siswa aktif selama kegiatan presentasi, dapat menjalani sesi diskusi dengan sikap percaya diri, adil, kompak, dan hasil diskusi dapat disampaikan dengan jelas sehingga bermanfaat bagi siswa lain.</p> <p>2) Nilai 3 apabila siswa aktif selama kegiatan presentasi, dapat menjalani sesi diskusi dengan sikap percaya diri, namun kurang adil dan kurang kompak. Hasil diskusi dapat disampaikan dengan jelas sehingga bermanfaat bagi siswa lain.</p> <p>3) Nilai 2 apabila siswa aktif selama kegiatan presentasi, namun siswa menjalani sesi diskusi dengan sikap kurang percaya diri, tidak adil dan tidak kompak. Hasil diskusi dapat disampaikan dengan jelas sehingga bermanfaat bagi siswa lain.</p> <p>4) Nilai 1 apabila siswa tidak aktif selama kegiatan presentasi, namun siswa menjalani sesi diskusi dengan sikap tidak percaya diri, tidak adil dan tidak kompak. Hasil diskusi tidak dapat disampaikan dengan jelas sehingga bermanfaat bagi siswa lain.</p>

### Rubrik Penilaian Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Ranah Afektif

Ranah Afektif			
No.	Sub Indikator	Bobot	Rubrik
1.	Mendengarkan penjelasan tentang materi penerapan prinsip desain	20%	<p>9) Nilai 4 apabila siswa mendengarkan, memperhatikan dengan seksama, serius, dan mencatat hal-hal penting dalam menerima materi.</p> <p>10) Nilai 3 apabila siswa mendengarkan, tetapi kurang memperhatikan dengan seksama dan mencatat hal-hal penting dalam menerima materi.</p> <p>11) Nilai 2 apabila siswa mendengarkan, namun kurang memperhatikan dengan seksama dan tidak mencatat hal-hal penting dalam menerima materi.</p> <p>12) Nilai 1 apabila siswa tidak mendengarkan dan tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan.</p>
2.	Bereaksi dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain	20%	<p>5) Nilai 4 apabila siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, mengemukakan pendapat/bertanya, menyelidiki ide-ide, dan memberikan referensi kepada siswa lain selama kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain</p> <p>6) Nilai 3 apabila siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, kurang mengemukakan pendapat/bertanya, menyelidiki ide-ide, namun tidak memberikan referensi kepada siswa lain selama kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain.</p> <p>7) Nilai 2 apabila siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, tidak mengemukakan pendapat/bertanya dan kurang menyelidiki ide-ide selama kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain.</p> <p>8) Nilai 1 apabila siswa tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok tidak mengemukakan pendapat/bertanya dan tidak menyelidiki ide-ide selama kegiatan diskusi pembelajaran penerapan prinsip desain.</p>
3.	Menerapkan sikap positif, disiplin dan berkomitmen selama	20%	<p>5) Nilai 4 apabila siswa dapat menghadapi tanggapan dari siswa lain dengan bijaksana, jujur dalam mengerjakan tugas dan berkomitmen setelah mendapat ilmu yang bermanfaat dari pembelajaran penerapan prinsip desain</p>

	proses pembelajaran berlangsung		<p>6) Nilai 3 apabila siswa dapat menghadapi tanggapan dari siswa lain dengan bijaksana, jujur dalam mengerjakan tugas namun kurang berkomitmen setelah mendapat ilmu yang bermanfaat dari pembelajaran penerapan prinsip desain</p> <p>7) Nilai 2 apabila siswa dapat menghadapi tanggapan dari siswa lain dengan bijaksana, kurang jujur dalam mengerjakan tugas dan tidak berkomitmen setelah mendapat ilmu yang bermanfaat dari pembelajaran penerapan prinsip desain</p> <p>8) Nilai 1 apabila siswa tidak dapat menghadapi tanggapan dari siswa lain dengan bijaksana, tidak jujur dalam mengerjakan tugas dan tidak berkomitmen setelah mendapat ilmu yang bermanfaat dari pembelajaran penerapan prinsip desain</p>
4.	Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas sesuai dengan kontrak yang disepakati	20%	<p>5) Nilai 4 apabila siswa dapat mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang disepakati, sesuai dengan topik yang dipilih, hasil kerja rapi, bersih, dan sudah diselesaikan dengan warna.</p> <p>6) Nilai 3 apabila siswa dapat mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang disepakati, sesuai dengan topik yang dipilih, hasil kerja rapi dan bersih</p> <p>7) Nilai 2 apabila siswa dapat mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang disepakati, sesuai dengan topik yang dipilih</p> <p>8) Nilai 1 apabila siswa tidak dapat mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang disepakati</p>
5.	Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri dan mampu dalam berdiskusi kelompok	20%	<p>5) Nilai 4 apabila siswa aktif selama kegiatan presentasi, dapat menjalani sesi diskusi dengan sikap percaya diri, adil, kompak, dan hasil diskusi dapat disampaikan dengan jelas sehingga bermanfaat bagi siswa lain.</p> <p>6) Nilai 3 apabila siswa aktif selama kegiatan presentasi, dapat menjalani sesi diskusi dengan sikap percaya diri, namun kurang adil dan kurang kompak. Hasil diskusi dapat disampaikan dengan jelas sehingga bermanfaat bagi siswa lain.</p> <p>7) Nilai 2 apabila siswa aktif selama kegiatan presentasi, namun siswa menjalani sesi diskusi dengan sikap kurang percaya diri, tidak adil dan tidak kompak. Hasil diskusi dapat disampaikan dengan jelas sehingga bermanfaat bagi siswa lain.</p> <p>8) Nilai 1 apabila siswa tidak aktif selama kegiatan presentasi, namun siswa menjalani sesi diskusi dengan sikap tidak percaya diri, tidak adil dan tidak kompak. Hasil diskusi tidak dapat disampaikan dengan jelas sehingga bermanfaat bagi siswa lain.</p>

### Rubrik Penilaian Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor			
Tahap	Sub Indikator	Bobot	Rubrik
PERSIAPAN	1. mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan seperti pensil 2B, penghapus, peraut, pensil warna, dan kertas gambar ukuran A3	10%	1) Nilai 4 apabila siswa membawa lengkap semua alat dan bahan yang digunakan untuk mendesain 2) Nilai 3 apabila membawa 4 alat dan bahan yang digunakan dalam mendesain busana 3) Nilai 2 apabila siswa membawa 3 alat dan bahan yang digunakan dalam mendesain busana 4) Nilai 1 apabila siswa hanya membawa 2 alat dan bahan yang digunakan untuk mendesain busana
PROSES	2. mengutip proporsi yang sudah disediakan dan membentuk siluet busana	5,5%	1) Nilai 4 apabila siswa membuat siluet busana, luwes, dan sesuai dengan proporsi yang disediakan, menunjukkan siluet busana pesta 2) Nilai 3 apabila siswa membuat siluet busana dengan jelas, menunjukkan siluet busana pesta, siluet yang dibuat sesuai dengan proporsi 3) Nilai 2 apabila menggambar siluet busana pesta, siluet yang dipilih kurang sesuai dengan proporsi tubuh 4) Nilai 1 apabila siswa membuat siluet busana dengan tidak memperhatikan kesesuaian dengan busana pesta dan proporsi yang disediakan



	3. menggambar bagian busana dengan baik	5,5%	1) Nilai 4 apabila siswa membuat bagian busana dengan menerapkan prinsip desain, sesuai dengan desain busana pesta, sesuai dengan bentuk tubuh dan pose 2) Nilai 3 apabila siswa membuat bagian busana dengan menerapkan prinsip desain, dan menunjukkan busana pesta 3) Nilai 2 apabila siswa membuat bagian busana hanya dengan menerapkan prinsip desain, busana yang digambar tidak menunjukkan busana pesta 4) Nilai 1 apabila siswa membuat desain tanpa menerapkan prinsip prinsip desain
	4. Menambahkan detail hiasan busana dengan perbandingan yang serasi	5,5%	1) Nilai 4 apabila siswa membuat desain busana secara detail di setiap bagian ( detail busana, aksesoris, pelengkap busana ), detail hiasan yang dibuat sesuai dengan perbandingan gaun, detail hiasan yang dibuat sesuai dengan perbandingan tubuh 2) Nilai 3 apabila siswa membuat desain busana secara detail di setiap bagian ( detail busana, aksesoris, pelengkap busana ), detail hiasan yang dibuat sesuai dengan perbandingan gaun, 3) Nilai 2 apabila siswa membuat desain busana secara detail di setiap bagian ( detail busana, aksesoris, pelengkap busana ) 4) Nilai 1 apabila siswa tidak menambahkan detail hiasan busana
	5. Penyelesaian proses pewarnaan desain busana pesta	5,5%	1) Nilai 4 apabila siswa menyelesaikan pewarnaan dengan halus, menunjukkan gelap dan terang busana, teknik pewarnaan menunjukkan bahan busana yang dipilih, goresan warna dilakukan satu arah  2) Nilai 3 apabila siswa menyelesaikan pewarnaan dengan halus, menunjukkan gelap dan terang busana, teknik pewarnaan menunjukkan bahan busana yang dipilih  3) Nilai 2 apabila siswa menyelesaikan pewarnaan dengan halus,

			<p>menunjukkan gelap dan terang busana</p> <p>4) Nilai 1 apabila siswa menyelesaikan pewarnaan tidak halus, tidak ada nilai gelap terang, pewarnaan tidak satu arah</p>
HASIL	<p>6. Penerapan prinsip desain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penerapan prinsip harmoni :               <ol style="list-style-type: none"> <li>Harmoni dalam bentuk                   <ol style="list-style-type: none"> <li>Antar bagian memiliki bentuk yang sama</li> <li>Letak bagian busana tepat</li> <li>Letak bagian busana menunjukkan keindahan</li> <li>Bentuk bagian menunjukkan busana pesta</li> </ol> </li> </ol> </li> </ul>	5,5%	<ol style="list-style-type: none"> <li>Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 4 point prinsip harmoni dalam bentuk</li> <li>Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 3 point prinsip harmoni dalam bentuk</li> <li>Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 2 point prinsip harmoni dalam bentuk</li> <li>Nilai 1 jika siswa dapat menerapkan 1 point prinsip harmoni dalam bentuk</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Harmoni dalam garis               <ol style="list-style-type: none"> <li>Kesuaian antar garis dalam desain</li> <li>Garis busana yang tercipta menunjukkan busana pesta</li> <li>Garis busana menunjukkan keindahan</li> </ol> </li> </ol>	5,5%	<ol style="list-style-type: none"> <li>Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 3 point prinsip harmoni dalam garis</li> <li>Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 2 point prinsip harmoni dalam garis</li> <li>Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 1 point prinsip harmoni dalam garis</li> <li>Nilai 1 jika siswa tidak menerapkan prinsip harmoni dalam garis</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Harmoni dalam warna               <ol style="list-style-type: none"> <li>Pemilihan menggunakan 3 kombinasi warna</li> <li>Salah satu warna menjadi warna dominan</li> </ol> </li> </ol>	5,5%	<ol style="list-style-type: none"> <li>Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 4 point prinsip harmoni dalam warna</li> <li>Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 3 point prinsip harmoni dalam warna</li> <li>Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 2 point prinsip harmoni dalam</li> </ol>

	3) Jika memilih 1 warna dengan hue yang berbeda 4) Penggunaan warna sesuai dengan bagian busana		warna 4) Nilai 1 jika siswa dapat menerapkan 1 point prinsip harmoni dalam warna
	d. Harmoni dalam tekstur 1) Menggunakan dua jenis tekstur bahan busana 2) Tekstur bahan utama mendominasi 3) Tekstur bahan sesuai dengan tekstur bahan busana pesta 4) Tekstur bahan busana pesta yang didesain menunjukkan bahan busana	5,5%	1) Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 4 point prinsip harmoni dalam tekstur 2) Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 3 point prinsip harmoni dalam tekstur 3) Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 2 point prinsip harmoni dalam tekstur 4) Nilai 1 jika siswa dapat menerapkan 1 point prinsip harmoni dalam tekstur
	• Penerapan prinsip proporsi a. Proporsi bagian suatu desain 1) Desain busana tidak longgar dan tidak ketat 2) Perbandingan bagian busana sesuai dengan desain 3) Perbandingan hiasan dengan desain menunjukkan busana pesta	5,5%	1) Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 3 point prinsip proporsi bagian suatu desain 2) Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 2 point prinsip proporsi bagian suatu desain 3) Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 1 point prinsip proporsi bagian suatu desain 4) Nilai 1 jika siswa tidak dapat menerapkan point prinsip proporsi bagian suatu desain
	b. Proporsi tatanan busana 1) Perbandingan hiasan lebih kecil dibanding ukuran desain busana 2) Perbandingan bentuk bagian	5,5%	1) Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 3 point prinsip proporsi tatanan busana 2) Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 2 point prinsip proporsi tatanan busana 3) Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 1 point prinsip proporsi

	busana menunjukkan busana pesta 3) Perbandingan bagian busana lain lebih kecil dibanding dengan busana keseluruhan		tatanan busana 4) Nilai 1 jika siswa tidak dapat menerapkan point prinsip proporsi tatanan busana
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penerapan prinsip keseimbangan a. Keseimbangan simetris 1) Keseimbangan simetris pada lengan 2) Keseimbangan simetris pada kerah 3) Keseimbangan simetris pada hiasan busana 4) Keseimbangan simetris pada busana pelengkap </li> </ul>	5,5%	1) Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 4 point prinsip keseimbangan simetris 2) Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 3 point prinsip keseimbangan simetris 3) Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 2 point prinsip keseimbangan simetris 4) Nilai 1 jika siswa dapat menerapkan 1 point prinsip keseimbangan simetris
	b. Keseimbangan asimetris 1) Keseimbangan asimetris hiasan 2) Keseimbangan asimetris lengan 3) Keseimbangan asimetris kerah 4) Keseimbangan asimetris pelengkap busana	5,5%	1) Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 4 point prinsip keseimbangan asimetris 2) Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 3 point prinsip keseimbangan asimetris 3) Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 2 point prinsip keseimbangan asimetris 4) Nilai 1 jika siswa dapat menerapkan 1 point prinsip keseimbangan asimetris
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penerapan prinsip Irama a. Irama dalam pengulangan 1) Pengulangan warna </li> </ul>	5,5%	1) Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 3 point prinsip irama dalam pengulangan 2) Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 2 point prinsip irama dalam

	2) Pengulangan garis hias busana (garis princess / empire ) 3) Pengulangan detail busana (misalkan bordir pada lengan dan kerung leher)		pengulangan 3) Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 1 point prinsip irama dalam pengulangan 4) Nilai 1 jika siswa tidak dapat menerapkan point prinsip irama dalam pengulangan
	b. Irama dalam radiasi 1) Menggunakan kain polos 2) Arah Radiasi yang tercipta jelas 3) Titik awal radiasi jelas, berawal dari titik ataupun sumbu	5,5%	1) Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 4 point irama dalam radiasi 2) Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 3 point irama dalam radiasi 3) Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 2 point irama dalam radiasi 4) Nilai 1 jika siswa tidak dapat menerapkan point irama dalam radiasi
	c. Irama dalam pertentangan 1) Pertentangan antar garis busana yang tercipta 2) Pertentangan antar warna gaun yang tercipta 3) Pertentangan penggunaan bahan busana	5,5%	1) Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 4 point irama dalam pertentangan 2) Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 3 point irama dalam pertentangan 3) Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 2 point irama dalam pertentangan 4) Nilai 1 jika siswa dapat menerapkan 1 point irama dalam pertentangan

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan prinsip pusat perhatian               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Hiasan busana berupa bros, pita, renda, payet</li> <li>2) Hiasan menunjukkan hiasan busana pesta</li> <li>3) aksan hiasan terletak pada bagian busana yang mudah dilihat</li> </ol> </li> </ul>	5,5%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Nilai 4 jika siswa dapat menerapkan 3 point pusat perhatian</li> <li>2) Nilai 3 jika siswa dapat menerapkan 2 point pusat perhatian</li> <li>3) Nilai 2 jika siswa dapat menerapkan 1 point pusat perhatian</li> <li>4) Nilai 4 jika siswa tidak dapat menerapkan point pusat perhatian</li> </ol>
	7. Hasil gambar bersih (desain tidak terdapat noda, kertas gambar bersih, kertas gambar tidak terlipat)	6,5%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Nilai 4 apabila hasil kerja siswa bersih dalam semua komponen</li> <li>2) Nilai 3 apabila hasil kerja siswa bersih dalam 2 komponen</li> <li>3) Nilai 2 apabila hasil kerja siswa bersih dalam 1 komponen</li> <li>4) Nilai 1 apabila hasil kerja siswa tidak memenuhi semua komponen</li> </ol>
	8. Hasil gambar rapi (menggambar rambut, arah pewarnaan, warna tidak melewati garis luar desain)	6,5%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Nilai 4 apabila hasil kerja siswa rapi dalam semua komponen</li> <li>2) Nilai 3 apabila hasil kerja siswa rapi dalam 2 komponen</li> <li>3) Nilai 2 apabila hasil kerja siswa rapi dalam 1 komponen</li> <li>4) Nilai 1 apabila hasil kerja siswa tidak memenuhi semua komponen</li> </ol>

# **LAMPIRAN 3**

## **Validasi**

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran :

Kepada Yth Ibu Sri Widarwati, M.Pd.  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Whulan Nawangsari  
NIM : 10513244004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Penerapan Metode *Learning Contract* Untuk Meningkatkan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Pada Mata Pelajaran Dasar Desain di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Dengan hormat mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta,  
Pemohon,

Whulan  
Nawangsari  
NIM.  
10513244004

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Pembimbing TAS,

Dr. Widiastuti, M.Pd

NIP. 19721115 200003 2 001

Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001



**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN  
TUGAS AKHIR SKRIPSI  
AHLI MATERI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Widarwati, M.Pd  
NIP : 19610622 198702 2 001  
Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Whulan Nawangsari  
NIM : 10513244004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Penerapan Model *Learning Contract* Untuk Meningkatkan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Pada Mata Pelajaran Dasar Desain di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan sebagai mana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,  
Validator,

Sri Widarwati, M.Pd  
NIP.19610622 198702 2 001

Catatan:

☐ Beri tanda (√)

**LEMBAR VALIDITAS AHLI MATERI**

**“Penerapan Model Learning Contract Untuk Meningkatkan Kompetensi  
Penerapan Prinsip Desain Pada Mata Pelajaran Dasar Desain di SMK  
Muhammadiyah 1 Borobudur”**

Mata Pelajaran : Dasar Desain  
Kelas/semester : X/2  
Kompetensi Dasar : Menerapkan Prinsip Desain Pada Benda  
Peneliti : Whulan Nawangsari  
Ahli Materi : Sri Widarwati, M.Pd

---

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar Validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria penilaian
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Mengandung wawasan produktivitas		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :  
0 : tidak  
I : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

## B. Aspek Materi

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar 2. Keruntutan sistematika penyajian materi 3. Materi yang disajikan dengan model pembelajaran <i>Learning Contract</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa 4. Materi yang disajikan dengan model pembelajaran <i>Learning Contract</i> sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi 5. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran <i>Learning Contract</i> dapat menunjang aktivitas belajar siswa 6. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran <i>Learning Contract</i> dapat menarik perhatian siswa		
JumlahSkorPenilaian		

## C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 6$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 3$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

## D. Saran

.....  
 .....  
 .....

## E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan ;

1. Layak untuk di ujicoba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diujicoba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidaklayak

Yogyakarta  
Menyetujui

Sri Widarwati, M.Pd  
NIP.19610622 198702 2 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran :

Kepada Yth Ibu Iin Marlina, S.Pd.  
Di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Whulan Nawangsari  
NIM : 10513244004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Penerapan Metode Learning Contract Untuk Meningkatkan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Pada Mata Pelajaran Dasar Desain di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Dengan hormat mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Agustus 2017

Pemohon,

Whulan  
Nawangsari  
NIM.

10513244004

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Pembimbing TAS,

Dr. Widiastuti, M.Pd

Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19721115 200003 2 001

NIP. 19610622 198702 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN  
TUGAS AKHIR SKRIPSI  
AHLI MATERI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : lin Marlina, S.Pd  
Unit Kerja : Guru Mata Pelajaran Produktiv  
SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Whulan Nawangsari  
NIM : 10513244004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
JudulTAS : Penerapan Metode *Learning Contract* Untuk  
Meningkatkan Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Pada  
Mata Pelajaran Dasar Desain di SMK Muhammadiyah 1  
Borobudur

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian  
☐ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan  
saran perbaikan sebagai mana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,  
Validator,

lin Marlina, S.Pd

Catatan:

☐ Beri tanda (√)

**LEMBAR VALIDITAS AHLI MATERI**  
**“Penerapan Model Learning Contract Untuk Meningkatkan Kompetensi**  
**Penerapan Prinsip Desain Pada Mata Pelajaran Dasar Desain di SMK**  
**Muhammadiyah 1 Borobudur”**

Mata Pelajaran : Dasar Desain  
 Kelas/semester : X/2  
 Kompetensi Dasar : Menerapkan Prinsip Desain Pada Benda  
 Peneliti : Whulan Nawangsari  
 Ahli Materi : Iin Marlina, S.Pd

---

**F. Petunjuk Pengisian**

6. Lembar Validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi.
7. Validitas terdiri dari aspek kriteria penilaian
8. Jawaban bias diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Mengandung wawasan produktivitas		√

9. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

I : ya

10. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

G. Aspek Materi

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
7. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar 8. Keruntutan sistematika penyajian materi 9. Materi yang disajikan dengan model pembelajaran <i>Learning Contract</i> sudah sesuai dengan kemampuan siswa 10. Materi yang disajikan dengan model pembelajaran <i>Learning Contract</i> sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi 11. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran <i>Learning Contract</i> dapat menunjang aktivitas belajar siswa 12. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran <i>Learning Contract</i> dapat menarik perhatian siswa		
JumlahSkorPenilaian		

H. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 6$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 3$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

I. Saran

.....  
 .....  
 .....

J. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan ;

4. Layak untuk di ujicoba dilapangan tanpa revisi.
5. Layak untuk diujicoba dilapangan dengan revisi sesuai saran
6. Tidaklayak
- 7.

Yogyakarta,  
Menyetujui

Iin Marlina, S.Pd

# **LAMPIRAN 4**

## **Validitas Dan Reliabilitas Instrumen**



## Reliability

### Scale: Reliabilitas Penilaian

Reliabilitas Validitas Psikomotorik

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.800	.799	17

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
psipra1	30.0294	30.151	.311	.547	.795
psipra2	30.0588	29.087	.444	.565	.787
psipra3	30.0588	28.178	.468	.675	.784
psipra4	30.3235	28.407	.432	.760	.787
psipra5	30.3529	28.235	.447	.654	.786
psipra6	30.2059	28.532	.517	.806	.781
psipra7	30.2647	27.958	.616	.792	.775
psipra8	30.3824	27.880	.514	.691	.781
psipra9	30.4118	29.280	.421	.644	.788
psipra10	30.3529	30.781	.279	.365	.797
psipra11	30.2059	30.290	.275	.537	.798
psipra12	30.2647	31.291	.315	.419	.796
psipra13	30.0588	30.724	.272	.451	.797
psipra14	29.7647	30.367	.392	.547	.791
psipra15	30.2941	29.729	.301	.489	.797
psipra16	29.9412	30.239	.291	.419	.797

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
psipra1	30.0294	30.151	.311	.547	.795
psipra2	30.0588	29.087	.444	.565	.787
psipra3	30.0588	28.178	.468	.675	.784
psipra4	30.3235	28.407	.432	.760	.787
psipra5	30.3529	28.235	.447	.654	.786
psipra6	30.2059	28.532	.517	.806	.781
psipra7	30.2647	27.958	.616	.792	.775
psipra8	30.3824	27.880	.514	.691	.781
psipra9	30.4118	29.280	.421	.644	.788
psipra10	30.3529	30.781	.279	.365	.797
psipra11	30.2059	30.290	.275	.537	.798
psipra12	30.2647	31.291	.315	.419	.796
psipra13	30.0588	30.724	.272	.451	.797
psipra14	29.7647	30.367	.392	.547	.791
psipra15	30.2941	29.729	.301	.489	.797
psipra16	29.9412	30.239	.291	.419	.797
psipra17	29.9706	30.575	.318	.451	.795

### Reliabilitas Validitas Afektif

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.634	.642	5

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
afektifpra1	7.9412	1.996	.455	.242	.544
afektifpra2	8.0588	2.481	.421	.275	.572
afektifpra3	7.9118	2.568	.331	.132	.606
afektifpra4	8.1471	2.372	.388	.277	.580
afektifpra5	8.0588	2.118	.373	.183	.594

# **LAMPIRAN 5**

## **Hasil Penelitian**

**Hasil Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Siswa Kelas X Tata Busana  
Pra Siklus**

NO	NAMA	NILAI			JUMLAH	NILAI AKHIR	KRITERIA
		K	A	P			
1	AMANDA PRAMUDIAANTI	77,5	60	71,75	72,3	72	TUNTAS
2	AMELIA	60	65	72,875	68,225	68	BELUM TUNTAS
3	ARISMA ARIFATUL JANNAH	77,5	60	72	72,45	72	TUNTAS
4	ARUMI MEWA ASSYAFFA	77,5	70	74,75	75,1	75	TUNTAS
5	DESWITA MAHARANI	70	65	70,625	69,875	70	TUNTAS
6	DEVI PUSPITA D	60	60	70,875	66,525	67	BELUM TUNTAS
7	DEVIANA MEILANI	57,5	65	69,25	65,3	65	BELUM TUNTAS
8	DEVITRA INDAH SARI	75	70	77,75	76,15	76	TUNTAS
9	DWI NURYATI UTAMI	70	60	66,5	66,9	67	BELUM TUNTAS
10	EKA WULAN DHARI	70	65	67,875	68,225	68	BELUM TUNTAS
11	EMA KHOFIFA	72,5	70	63,5	66,85	66	BELUM TUNTAS
12	ENI PUJI LESTARI	77,5	60	53,875	61,575	62	BELUM TUNTAS
13	ERIKA NOVIANA	72,5	70	66,5	68,65	69	BELUM TUNTAS
14	EVITA NUR AZIZAH	72,5	60	66,5	67,65	68	BELUM TUNTAS
15	HENI DYAH FATMAWATI	80	60	58	64,8	65	BELUM TUNTAS
16	HENI RULIHANA	70	60	58,25	61,95	62	BELUM TUNTAS
17	IKA BUDIYANTI	80	65	66,75	70,55	71	TUNTAS
18	IMANG PUJI ASTUTIK	72,5	55	65,375	66,475	66	BELUM TUNTAS
19	IRMA KURNIA HANDAYANI	65	60	62,375	62,925	63	BELUM TUNTAS
20	KRISNA RISKI SYAHARANI	77,5	65	66,5	69,65	70	TUNTAS
21	LINDA NUR AFNI	72,5	60	69,25	69,3	69	BELUM TUNTAS
22	NGINDY TRI ASTUTI	80	65	65,125	69,575	70	TUNTAS
23	NUR ANA	67,5	70	66,5	67,15	67	BELUM TUNTAS
24	NURMA DESWITA	77,5	65	59,375	65,375	65	BELUM TUNTAS
25	RIFATUL SOLEKHAH	77,5	60	68,125	70,125	70	TUNTAS
26	RIRIN NGAISAH	72,5	65	55,25	61,4	61	BELUM TUNTAS
27	RISMAWATI	77,5	60	67,375	69,675	70	TUNTAS
28	ROESMAWATI	77,5	60	62,625	66,825	67	BELUM TUNTAS
29	SARI RAHMAWATI	80	60	64,875	68,925	69	BELUM TUNTAS
30	SEPTINA KRISMIYATI	75	60	58	63,3	63	BELUM TUNTAS
31	SITI MUNASIFAH	65	60	63,5	63,6	67	BELUM TUNTAS
32	SITI MUSYAROFAH	72,5	60	59,125	63,225	63	BELUM TUNTAS
33	TUTI NUR ALFIAH	75	60	65,125	67,575	68	BELUM TUNTAS
34	UMI NAZILA	77,5	70	67,875	70,975	71	TUNTAS
Jumlah						2302	
Mean						67,70	
Median						68	

Modus	70	
-------	----	--

**Hasil Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Siswa Kelas X Tata Busana  
Siklus I**

NO	NAMA	NILAI			JUMLAH	NILAI AKHIR	KRITERIA
		K	A	P			
1	AMANDA PRAMUDIAANTI	67,5	50	60,75	61,7	61	BELUM TUNTAS
2	AMELIA	57,5	60	62,125	60,525	61	BELUM TUNTAS
3	ARISMA ARIFATUL JANNAH	52,5	70	61,5	59,65	60	BELUM TUNTAS
4	ARUMI MEWA ASSYAFFA	52,5	65	59,375	57,875	58	BELUM TUNTAS
5	DESWITA MAHARANI	57,5	55	53,25	54,7	55	BELUM TUNTAS
6	DEVI PUSPITA D	55	60	54,875	55,425	56	BELUM TUNTAS
7	DEVIANA MEILANI	60	65	53,625	56,675	57	BELUM TUNTAS
8	DEVITRA INDAH SARI	75	65	53,5	61,1	61	BELUM TUNTAS
9	DWI NURYATI UTAMI	52,5	50	51,25	51,5	52	BELUM TUNTAS
10	EKA WULAN DHARI	50	65	50,5	51,8	52	BELUM TUNTAS
11	EMA KHOFIFA	62,5	65	53	57,05	57	BELUM TUNTAS
12	ENI PUJI LESTARI	62,5	55	50,5	54,55	55	BELUM TUNTAS
13	ERIKA NOVIANA	57,5	70	54,625	57,025	57	BELUM TUNTAS
14	EVITA NUR AZIZAH	57,5	50	59	57,65	58	BELUM TUNTAS
15	HENI DYAH FATMAWATI	70	45	54,625	58,275	58	BELUM TUNTAS
16	HENI RULIHANA	60	50	55	56	56	BELUM TUNTAS
17	IKA BUDIYANTI	50	60	66,75	61,05	61	BELUM TUNTAS
18	IMANG PUJI ASTUTIK	57,5	55	57,875	57,475	57	BELUM TUNTAS
19	IRMA KURNIA HANDAYANI	52,5	55	60,125	57,325	57	BELUM TUNTAS
20	KRISNA RISKI SYAHARANI	62,5	45	46,875	51,375	51	BELUM TUNTAS
21	LINDA NUR AFNI	62,5	60	55,75	58,2	58	BELUM TUNTAS
22	NGINDY TRI ASTUTI	50	55	51,625	51,475	51	BELUM TUNTAS
23	NUR ANA	50	65	58,75	56,75	57	BELUM TUNTAS
24	NURMA DESWITA	57,5	50	50,25	52,4	52	BELUM TUNTAS
25	RIFATUL SOLEKHAH	57,5	50	60,125	58,325	58	BELUM TUNTAS
26	RIRIN NGAISAH	62,5	55	54	56,65	57	BELUM TUNTAS
27	RISMAWATI	67,5	60	60,125	69,89	70	TUNTAS
28	ROESMAWATI	60	55	59,875	59,425	60	BELUM TUNTAS
29	SARI RAHMAWATI	75	60	70,375	70,725	71	TUNTAS
30	SEPTINA KRISMIYATI	47,5	60	51,875	51,375	51	BELUM TUNTAS
31	SITI MUNASIFAH	55	55	58,5	57,1	57	BELUM TUNTAS
32	SITI MUSYAROFAH	57,5	50	53,25	54,2	54	BELUM TUNTAS
33	TUTI NUR ALFIAH	62,5	45	57,125	57,525	58	BELUM TUNTAS
34	UMI NAZILA	60	60	61,75	61,05	61	BELUM TUNTAS
Jumlah						1955	
Mean						57,26	
Median						57	
Modus						57	

### Statistics

nilai\_siklus1

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		57.2647
Median		57.0000
Mode		57.00
Std. Deviation		3.98717
Variance		15.898
Minimum		51.00
Maximum		71.00

nilai\_siklus1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	51.00	3	8.8	8.8	8.8
	52.00	3	8.8	8.8	17.6
	54.00	1	2.9	2.9	20.6
	55.00	2	5.9	5.9	26.5
	56.00	2	5.9	5.9	32.4
	57.00	8	23.5	23.5	55.9
	58.00	6	17.6	17.6	73.5
	60.00	2	5.9	5.9	79.4
	61.00	5	14.7	14.7	94.1
	62.00	1	2.9	2.9	97.1
	71.00	1	2.9	2.9	100.0
Total		34	100.0	100.0	



**Hasil Kompetensi Penerapan Prinsip Desain Siswa Kelas X Tata Busana  
Siklus II**

NO	NAMA	NILAI			JUMLAH	NILAI AKHIR	KRITERIA
		K	A	P			
1	AMANDA PRAMUDIAANTI	85	80	77,8	80,15	80	TUNTAS
2	AMELIA	87,5	75	73,4	77,775	78	TUNTAS
3	ARISMA ARIFATUL JANNAH	75	75	67,9	70,725	71	TUNTAS
4	ARUMI MEWA ASSYAFFA	67,5	75	75	72,75	73	TUNTAS
5	DESWITA MAHARANI	82,5	75	77,8	78,9	79	TUNTAS
6	DEVI PUSPITA D	80	70	75,3	76,15	76	TUNTAS
7	DEVIANA MEILANI	80	80	76,1	77,675	78	TUNTAS
8	DEVITRA INDAH SARI	77,5	75	76,4	76,575	77	TUNTAS
9	DWI NURYATI UTAMI	77,5	65	73,9	74,075	74	TUNTAS
10	EKA WULAN DHARI	75	85	70,6	73,375	74	TUNTAS
11	EMA KHOFIFA	72,5	80	66,5	69,65	70	TUNTAS
12	ENI PUJI LESTARI	77,5	70	75	75,25	75	TUNTAS
13	ERIKA NOVIANA	77,5	75	69,3	72,3	72	TUNTAS
14	EVITA NUR AZIZAH	65	65	72,5	69	69	BELUM TUNTAS
15	HENI DYAH FATMAWATI	85	65	68,1	72,875	73	TUNTAS
16	HENI RULIHANA	87,5	85	67,9	75,475	75	TUNTAS
17	IKA BUDIYANTI	85	75	73,6	77,175	77	TUNTAS
18	IMANG PUJI ASTUTIK	77,5	75	71,1	73,425	73	TUNTAS
19	IRMA KURNIA HANDAYANI	70	75	75	73,5	73	TUNTAS
20	KRISNA RISKI SYAHARANI	75	75	68,1	70,875	71	TUNTAS
21	LINDA NUR AFNI	77,5	60	72	72,45	72	TUNTAS
22	NGINDY TRI ASTUTI	80	75	65,4	70,725	71	TUNTAS
23	NUR ANA	67,5	70	71,8	70,3	70	TUNTAS
24	NURMA DESWITA	82,5	80	65,4	71,975	72	TUNTAS
25	RIFATUL SOLEKHAH	82,5	75	72	75,45	75	TUNTAS
26	RIRIN NGAISAH	85	70	71,1	75,175	75	TUNTAS
27	RISMAWATI	90	75	75,3	79,65	80	TUNTAS
28	ROESMAWATI	82,5	70	77,8	78,4	78	TUNTAS
29	SARI RAHMAWATI	82,5	80	79,1	80,225	80	TUNTAS
30	SEPTINA KRISMIYATI	80	75	69,5	73,2	73	TUNTAS
31	SITI MUNASIFAH	67,5	70	75,3	72,4	72	TUNTAS
32	SITI MUSYAROFAH	75	70	71,1	72,175	72	TUNTAS
33	TUTI NUR ALFIAH	85	75	72	76,2	76	TUNTAS
34	UMI NAZILA	87,5	85	76,4	80,575	81	TUNTAS

Jumlah	2535	
Mean	74,5	
Median	74	
Modus	72	

#### Statistics

nilai\_siklus2

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		74.5882
Median		74.0000
Mode		72.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		3.24847
Variance		10.553
Minimum		70.00
Maximum		81.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

#### nilai\_siklus2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 70.00	3	8.8	8.8	8.8
71.00	3	8.8	8.8	17.6
72.00	5	14.7	14.7	32.4
73.00	5	14.7	14.7	47.1
74.00	2	5.9	5.9	52.9
75.00	4	11.8	11.8	64.7
76.00	2	5.9	5.9	70.6
77.00	2	5.9	5.9	76.5
78.00	3	8.8	8.8	85.3
79.00	1	2.9	2.9	88.2
80.00	3	8.8	8.8	97.1
81.00	1	2.9	2.9	100.0
Total	34	100.0	100.0	